
VIRTUAL CITY
FRONTIER 2150
—フロンティア2150—メタルヘッド・モジュール
ヴァーチャル・シティ
METAL HEAD
No.158-6

VIRTUAL CITY
FRONTIER 2150

ヴァーチャル・シティ
－フロンティア 2150－
METALHEAD SUPPLEMENT
"メタルヘッド" サプリメント

CONTENTS

STAFF

DIRECTOR : NARUMI TAKAHIRA
WORLD DESIGN : TEAM AGARUTA
TEXT : TOHSHI HARUKA, SEI'ICHIRO HIGUCHI, JINN KAMURO, TOSHIHIRO KAWATSURA, MASAHIRO MAKIYAMA, NARUMI TAKAHIRA & OTOMA YAMAMOTO
CITY MAP DESIGN : TAMOTSU ICHIMURA
ASSISTANT : YONETO MINAMI, SUMIO KOCHI, EIJI IWASHITA
SPECIAL THANKS : FELLOWS OF HJNET

COVER ILLUSTRATION : KOUICHIRO YONEMURA
INTERIOR ILLUSTRATION : JUN'ICHI INOUE, KANOKO KANAMORI, MIYASUMI, KAZUKI NAKAMURA & MITSUAKI SAGIRI

LOGO DESIGN : SHINJI HASE
COVER DESIGN : RIEKO TSUIKI
PRODUCE : TOSHI TAKEDA

First Printing Jan. 1993

HOW TO USE
はじめに～このセットの使い方

《メタルヘッド・ワールド》には、人々の生活の場であり、キャラクターたちの冒険の舞台でもある《メガ＝シティ》があちこちに建設されています。

世界をまたにかけた冒険を楽しむためには、背景となる場所の様子をできるだけ深く広く把握／理解しておかなければならないでしょう。

このセットは《メタルヘッド・ワールド》内のメガ＝シティのうち、世界6か所の都市をとりあげたワールドガイドの第一弾です。

いままでは、"メタルヘッド"に収録されていた北米の3つのメガ＝シティがキャラクターたちの主な冒険の舞台でしたが、このセットを使用すれば、世界各地での冒険が可能となります。メタルヘッドに親しんでくださっている、すべてのユーザーのためのエクスパンション・キットといえるでしょう。

ピックアップされた6つのメガ＝シティは、それぞれ各方面に渡って詳細な解説がなされています。

本文は、シティの概要と構造／特徴、シティ内の重要なエリア／ブロックごとの解剖、シティの総括的なデータ、その地を本拠地とするいくつかの支配企業のプロフィールとデータ、各公安機関と軍事機関についての評価などで構成されています。

これらはシティガイドとして必要な部分ですが、ほかに、シティ内とシティ外周囲の自然環境についての記述、そして興味深いミュータントたち、個々のシティとかかわりの深い郊外のタウンも、いくつかずつ例としてあげてあります。

そのほか、その土地ごとの独特の風物、習慣、制度、組織、人物、事件‥‥etc.は適当にコラムを設けて説明してあります。

どれも有用な情報ですから、とくにGMは内容のすべてをよく読んで、プレイに活用してください。プレイヤーより詳しく知らないようでは、セッションの時に困りますよ。

しかし、マスタリングをしないプレイヤーは、このブックレットの一部だけを、必要に応じて読んでいくようにした方がいいでしょう。
《メタルヘッド・ワールド》を理解したいのであれば熟読をお薦めしますが、もしあなたのGMがこの中からヒントを得てシナリオをつくったとして、地元民でなければ知らないような情報がシナリオ・クリアの鍵になっていたなら、そしてキャラクターがそれをのっけから知っていたのでは、GMもプレイヤーも面白くなくなってしまいます。

現在使用しているプレイヤーキャラクターが、ここで紹介されているシティのどれかで生まれたとか生活しているのなら、その街については詳しいはずですから、十分に内容を理解する必要があります。

しかし、旅行や仕事の都合で「外国」にやってきたのならば、降り立った土地についてどのくらい知っているかは一概にはいえません。

十分に時間があり、詳しい情報を得るチャンスがあったなら、あるいはそのシティにずっと興味を持っていたのであれば、このブックレットに記述のある事柄のほとんどは「知っている」ことができます。

また、世界の地理に詳しいとか、紛争地域を研究しているとか、ごく親しい知人がそこの出身であるならば、特定の項目あるいは特定のシティについての情報に精通していて当然です。

しかしそうでない場合、つまり遭難して偶然やってきたとか、データを検索するのに十分な時間がなかったなら、どのくらいの情報を入手できたかはわからないでしょう。

GMはどこまで情報を与えたらよいのか、プレイヤーはどこまで知っていてよいのか、キャラクターの置かれている状況でずいぶん変わります。

ただ、ブックレットの記述のほとんどは一般公開情報であり、アクセスファイバーを埋め込んでいる市民ならば、望んだときにネットワークからこれらのデータを読み出すことができるでしょうし、旅先で親切そうな人をつかまえて一杯おごってやれば、いろいろ詳しく教えてくれるでしょう。

しかし、ところどころには一般にはあまり知られていない情報もあります。これについては、文中に「行政府はこの事実を秘密に～」とか「情報通なら知っている」などというようにただし書きがしてあります。そんな場合には、GMは文を読んで各自判断し、与えてよいと思った情報だけをプレイヤーに伝えてください。

ところで、一般公開情報だけを集めてあるということは、ほかにまったく非公開な情報もあるはずです。何しろ、メガ＝シティは秘密と陰謀が渦巻く街なのですから。そういった情報については、この中でははっきりとは明かしてありません。ヒントじみた一節はずいぶん盛り込んでありますが、隠された真実については、GMのあなたが自由に考えてかまわないのです。

真実は、あまりにもメタルヘッド・ワールド離れしていたり、わざとらしいもの、仰々しいもの、つじつまがあっていないものであってはいけません（例1：支配企業幹部は全員、地球を征服しにきた宇宙人でしたとさ。例2：メタルヘッド・ワールドのすべては狂ったゲームデザイナーの妄想でしたとさ、とか）。

しかし、1本の物語を形成するだけならば、隠されたとんでもない真実は（それが当事者たちには一生の大事だとしても）、あまり世界全体には影響を及ぼさない、あるいは一見及ぼさないものです。世界は広大であることを忘れないでください。

ひとつ基準をあげておきましょう。メガ＝シティが消滅することを前提にした、あるいは消滅してからプレイヤーが行動するようなストーリーはいけませんが、メガ＝シティが消滅のピンチにさらされるようなストーリーは何10回やってもかまわないのです。実際、メタルヘッド・ワールドはそうした、明日にも滅ぶかも知れない不安定な世界なのですから。

といったところで、これからはこの1冊を手に、あなた独自のメタルヘッド・ワールドを創造していってください。

TRAVEL GUIDANCE
トラベル・ガイダンス

世界各地に点在するメガ＝シティは、それぞれ独自の文化／思想を持っており、慣習も治安もすべてが違う世界です。いくら文明が発達し、通信／交通が円滑な世界でも、各地で独特の差異が出ることには変わりありません。

ＭＨワールドでは、基本的にシティ外への旅行はあまり一般化していません。多くの市民は、一生を生まれたメガ＝シティで過ごし、ほかの世界を見ることなく死んでいきます。

だから、シティ外旅行を初めて体験する者はたいてい、シティごとの雰囲気／価値観などの違いに戸惑うことでしょう。

ここでは、今回紹介される６つのメガ＝シティの解説に先立ち、風習の違う異国で役立つであろう情報をいくつかの項目に分けてみていきます。

１．６シティの通貨について

世界通貨はＷ＄(ワールドダラー)であり、どこのシティにおいてもこれが正式に流通しています。

しかし、北米以外の各シティでは、それぞれメガ＝シティ建設時より前、あるいは建設時、建設後から経済が安定するしばらくの間だけ、支配企業行政府が諸般の事情で流通させた暫定通貨が存在します。

これら暫定通貨は、オンラインマネーシステムが完全に定着した2150年代には、必要なくなったもので、正式な通貨としては認められていませんが、それぞれのシティ内の、とくにダウンタウンや難民キャンプではしばしば使用され、住人の間ではいまだに流通しています。

６つのシティの暫定通貨は以下のとおり。あわせて表記法やＷ＄とのレート(2150～2155年までの平均値)も列記しました。レートはＷ＄１を100とした場合、その暫定通貨１単位で何%の値打ちがあるかという意味です。ややこしい話ですが、例えば１新円は1.2Ｗ＄で、Ｗ＄１が現代だと100円だから、１新円は120円の価値があるのです。

なお、これらの通貨はＷ＄からの両替はできても、暫定通貨からのＷ＄両替は基本的にできません。

暫定通貨での買物

ルールブックの物品の価格はドル表示なので、レートに従って暫定通貨で買物をすると、損をすることが多いようですが、実はいつもそうではありません。

100÷レート×Ｗ＄価格で、暫定通貨での通常価格が出ますが、一般に流通している物、そのシティで多く出回っている品(そこの支配企業で生産していると思われる物)は、Ｗ＄での価格に近づくように、×1.2または×0.8してください。これはシティ内の経済機構を守るための行政府の措置です。一般消費財はＷ＄に近づくように安定供給されているのです。

しかし、ダウンタウンでの暫定通貨の使用は「信用」を表します。そこでしか通用しない金を使うのだから、土地の者に信用されるようになるということです。

また、取り引きの際に暫定通貨で支払われることがありますが、この場合はＷ＄での支払いより多めにもらえるのが普通です。取り扱いが面倒なヤミ通貨だから、その手数料として多めに支払ってくれるというわけです。あなたが土地の者なら、「支払いは暫定通貨でＯＫ？」という申し出は受けるべきでしょう。

暫定通貨評価表

シティ名	通貨単位と表記		レート
ミレニアム東京	新円(ニューイェン)	Ｎ￥	120%
シャンカラ	ルピイ	Ｒ	60%
メガ＝ケープタウン	ランド	Ｌ	75%
セブンスヘブン	オージードル	Ａ＄	80%
ニューブラジリア	クルザ	Ｑ	50%
ヌーベルデルタ	エギュー	ＥＱ	110%

２．言語

言語については、英語が国際語ですが、たいていの一般市民は英語とそのシティで昔から使われていた慣用言語の２種類で会話でき、不自由なく読み書きできます。シティ建設時にはどこのメガ＝シティも人種のるつぼと化していたので、シティ所在地近辺の違う言語を使う者もまたいるようです。

シティ内では特にダウンタウンでは慣用言語がよく通じますが、英会話くらいなら誰でもできます。英語の読み書きについては全体の60%くらいの者がマスターしているようです。ダウンタウンより生活水準の低い難民キャンプなどではもう英語ができる者はわずかで、ひどいときには、彼が属する少数部族の言語しか操れない人もいます。

慣用言語参考表

シティ名	使用されている可能性の高い慣用言語
ミレニアム東京	日本語、韓国語、中国語、アジア系言語
シャンカラ	ヒンドゥー語、南アジアと東南アジア系言語
メガ＝ケープタウン	アフリカーンス語、アフリカ地域の言語
セブンスヘブン	アボリジニ語、環太平洋地域の言語
ニューブラジリア	ポルトガル語、スペイン語、南米地域の言語
ヌーベルデルタ	フランス語、イタリア語、西欧地域の言語

３．標準生活レベル

住んでいたところより豊かなシティに来たならば、物価が高いと感じるはずです。そこで、今まで同水準の生活をしようと思えば、どのく

らいの出費が見込まれるのでしょうか。また、逆に貧しいシティは物価も安く、(あなたが多くの外貨を持ってきているのなら)楽に過ごせるはずです。

ここでは標準的な出費として、それぞれのシティでの1食あたりの食事やホテル代などを例にあげてみました。参考にしてください。

なお、このデータは必ずしもそのシティのレベルを表すものではありません。例えば、セブンスヘブンは天然資源が豊富なうえ、地元に大手の食品企業があるので、生活水準は高めでも食品は安めなのです。

"十分に贅沢"とは標準的な市民のレベルでの話です。食材をすべて天然材料にするなら、上はきりがありません。

また、それぞれの具体的メニューや宿泊施設の種類は、そのシティの雰囲気をも表していますが、全部を真に受けてはいけません。

4．空港の利用

すべてのメガ＝シティは亜軌道シャトルで結ばれています。どこかのシティをわざわざ経由することなく、シティどうしはじかに空路を開いているのが普通ですが、経由便ももちろんあります。

旅行にシャトルを利用するとは限らないでしょうが、いちおう、空港の様子と利用のしかたをかいつまんで解説しましょう。

よそのメガ＝シティに行きたいなら、シティのどこかに最低ひとつは存在するはずの宇宙港に出向きます(もちろん、ネットワークにアクセスして座席予約をすることも可能ですが、普通はあまり混雑しないので大丈夫です)。

カウンターで市民証(かアクセスファイバー)を提示し、渡航目的を告げ、料金を支払えば、旅行カードをもらうか、アクセスファイバーに旅行許可が記録されることになります。それから、シャトルの搭乗券を渡されるでしょう。

この3つの条件のどれかを満たしていない場合は絶対にシャトルに乗ることはできません。

つまり、(どこのシティでもよいのですが)市民であることがまっとうな旅行者の第一条件です。市民は市民権の交付と同時にパスポートも受け取っているようなものだと考えてください。

アクセスファイバーの偽造はできないものとされており、実際、非常に難しいので、これだけスピーディに渡航ができるのです。

搭乗料金は(ゲーム上は煩雑なので)どこに行くのでも、1回W＄5000としておきます。経由便を利用した場合、中途で降りると前途無効となります。

犯罪歴がある者には許可が降りない場合もあります。また、市民であっても個人的な理由でアクセスファイバーを埋め込んでいない者、一定以上の所得がない者、シティの定めたランキング制度である程度以上の評定を受けていない者などに許可が降りないケース、つまりは旅行できる市民が限られているシティもありますが、これはここでは説明しないことにします。何しろ制度がシティによって微妙に違うので、旅行者は注意が必要となるでしょう。渡航先から帰って来られないこともあるかも知れません。

GMはそういう場合があるということを覚えておいて、ゲームに活用してください。

例えば、紛争中のふたつのメガ＝シティ間、昔から犬猿の仲のメガ＝シティ間には空路が開かれていない場合や、紛争終了までその路線だけ運行が停止されることがあります。アクセスファイバーに敵シティに旅行した記録が残っていたら、そのシティから出られないこともあるし、スパイ容疑をかけられることもたまにあるでしょう。

GMはこうした旅先でのトラブルを常に考慮しておき、必要なときにストーリーに絡ませるようにしましょう。もちろん、プレイヤーもよく周囲の状況をみて行動しなければなりません。亜軌道シャトルの旅は快適ですが、トラブルに巻き込まれない可能性がゼロという旅行はないの

標準的な出費

ミレニアム東京

食事	最低(合成牛丼)	N￥ 4	(480円)
	標準(合成材料の定食)	N￥ 20	(2,400円)
	十分に贅沢(一部天然材料のフルコース)	N￥300	(36,000円)
ホテル	悲惨(カプセルホテル)	N￥ 50	(6,000円)
	標準(ビジネスホテル)	N￥120	(14,400円)
	ゴージャス(1流ホテル)	N￥500	(60,000円)

シャンカラ

食事	最低(タンパクペースト)	R 1	(60円)
	標準(合成パンと合成カレー)	R 5	(300円)
	十分に贅沢(一部天然材料のフルコース)	R 100	(6,000円)
ホテル	悲惨(路上／公園)	タダ	
	標準(モーテル)	R 50	(3,000円)
	ゴージャス(1流ホテル)	R 150	(9,000円)

メガ＝ケープタウン

食事	最低(合成パンとおかず)	L 5	(375円)
	標準(合成材料のセットメニュー)	L 30	(2,250円)
	十分に贅沢(一部天然材料のフルコース)	L 500	(37,500円)
ホテル	悲惨(不審者留置場)	罰金L 300	(22,500円)
	標準(ビジネスホテル)	L 100	(7,500円)
	ゴージャス(安全なホテル)	L 800	(60,000円)

セブンスヘブン

食事	最低(合成ファーストフード)	A＄ 2	(160円)
	標準(ミュータントステーキセット)	A＄ 30	(1,600円)
	十分に贅沢(天然材料を多く使った料理)	A＄100	(8,000円)
ホテル	悲惨(カプセルホテル)	A＄ 40	(3,200円)
	標準(シティホテル)	A＄ 70	(5,600円)
	ゴージャス(観光ホテル)	A＄300	(24,000円)

ニューブラジリア

食事	最低(合成ブリトー)	Q 1	(50円)
	標準(合成テキーラと合成パン)	Q 8	(400円)
	十分に贅沢(標準食に2品の合成おかず)	Q 20	(1,000円)
ホテル	悲惨(駅のホーム)	タダ	
	標準(民宿)	Q 30	(1,500円)
	ゴージャス(観光ホテル)	Q 500	(25,000円)

ヌーベルデルタ

食事	最低(合成フィッシュ＆チップス)	EQ 1	(110円)
	標準(合成ワインかティー＆合成ランチ)	EQ 10	(1,100円)
	十分に贅沢(一部天然材料のフルコース)	EQ 300	(33,000円)
ホテル	悲惨(カプセルホテル)	EQ 40	(4,400円)
	標準(ビジネスホテル)	EQ 90	(9,900円)
	ゴージャス(1流ホテル)	EQ 500	(55,000円)

です。

あとは、だいたい20世紀現代の国際線飛行機の乗り方と同じです。わからないことがあれば、そのあたりを参考にするとよいでしょう。亜軌道シャトルは20世紀の旅客機と同じ役割を果たしています。搭乗手順や方法などは一度決まってしまえば、大きく変更されることもないということです。

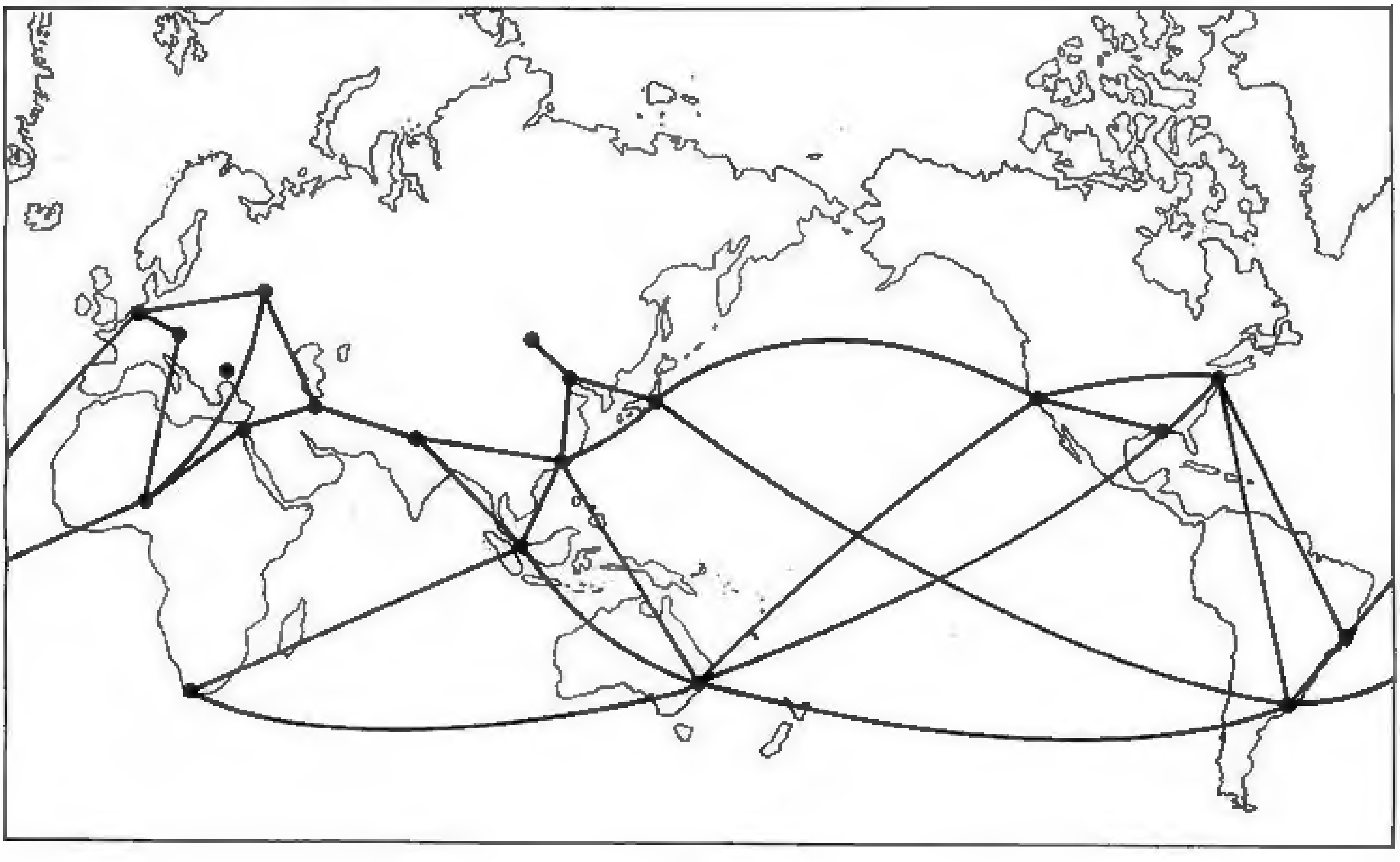
さて、搭乗券を受け取ったら、ハイジャック防止のセキュリティチェックを受け、出発ゲートの待ち合い所でシャトルを待ちます。チェック体制は甘く、護身用拳銃やナイフ程度なら持ち込みは許されています。もちろん、大型銃器や爆弾など、どう見ても護身用の武器でないなら取り上げられ、場合によってはこれらは返ってきません。

また、手荷物の持ち込みは原則として1個だけで、そのほかの荷物は貨物として預けます。シャトルの貨物庫に積み込まれた客の荷物は、目的地到着後に返されます。

検疫について。通常はなきに等しいのですが、対象地域で新しい病原菌が発見されたり、伝染病がひどくはやっていたりしたら、厳重な検査を受けさせられ、それにパスしないと空港から出られません。

密輸は厳しく罰せられます。その制限品目はシティによってさまざまなのでここでは説明できませんが、禁制ドラッグや、旧世紀の価値ある遺物、木製品、貴金属類、核兵器などは持ち込み／持ち出しを控えた方が無難でしょう。

亜軌道シャトル路線図





MILLENNIUM TOKYO
ミレニアム東京

シティ概要

20世紀から22世紀現代まで、日本人のマネーパワーに衰えはなく、またシティの復興もかなり早く、そしてその繁栄ぶりは衰えることはありませんでした。

ミレニアム東京は世界経済の一翼を担う有力メガ＝シティで、MADE IN TOKYO製品神話はいまだ崩れ去っていないのです。さらに、東京の支配企業はいずれも月面都市において非常に大きな力を誇っているとも伝えられています。

シティの素性について、ミレニアム（東京）と俗に呼ばれてはいますが、その実体は旧東京都だけにはとどまらず、京都／大阪－福岡までを超幹線で結んだ、複合メガ＝シティです。つまり、ミニサイズのメガ＝シティを交通路でつなげた連合都市がミレニアム東京の正体なのです。こうした複合形態のメガ＝シティは、世界でも珍しい例というわけではありませんが、シティの端から端までの長さについてはかなり大きいほうでしょう。

日本列島もカタストロフの被害をまぬがれることはできず、とくに関東は戦災や地震によって回復不可能と思われるほどのダメージを受けました。また、旧中部・近畿地方は内戦によりほとんどの地方都市が廃虚と化し、復興される見込みはありません。

現在、メガ＝シティの範囲からはずれている地方－北海道・東北・東海・中部・中国・四国・福岡以南の九州、沖縄なども悪化した自然環境や物資流通機構の不備による住みにくさ、または自然保護区として指定されていることから、ほとんど無人地帯と化しています。

メガ＝シティ建設時の基本コンセプトのひとつが、旧大都市を基盤にした復興だったわけですが、ミレニアム東京もこれに忠実に旧東京、旧京都、旧大阪、旧福岡のみに限定して、復興／再開発計画が立てられました。

ミレニアム東京はメガ＝シティとして機能的な特徴を有していると評価されています。旧世紀ではひとつひとつ大都市として存在していた各ブロック／エリアが、ミレニアム東京内ではそれぞれ別の必要不可欠な役割を有しているのです。これらは、微妙に意見を対立させながら同時に協力して、ひとつのメガ＝シティを活性化させているようです。

ミレニアム東京は、東京ブロック（シティ内での呼称は東京区）、京都／大阪ブロック（京阪区）、福岡エリア（福岡区）に３分されているだけで、ほかのメガ＝シティのように広い範囲にブロックやエリアが連なって存在しているわけではありません。

それぞれが旧都市の範囲内だけで完成され、都市設計技術が進んでいることもあって、敷地面積を見れば非常にコンパクトな印象を受けます。各区内にはさらに工業区や商業区、住宅区、スラム街が存在し、セキュリティゾーンもブロック内で細分化されています。

ミクロ視すればメガ＝シティ構想からいささかはずれた旧態依然のシステムで運営されていることがわかるでしょう。いかにも、総合的な視野に立って物事を見られない日本人が設計した都市であると評価できるかも知れません。

では、それぞれのブロック／エリアを解説していきましょう。

東京ブロック

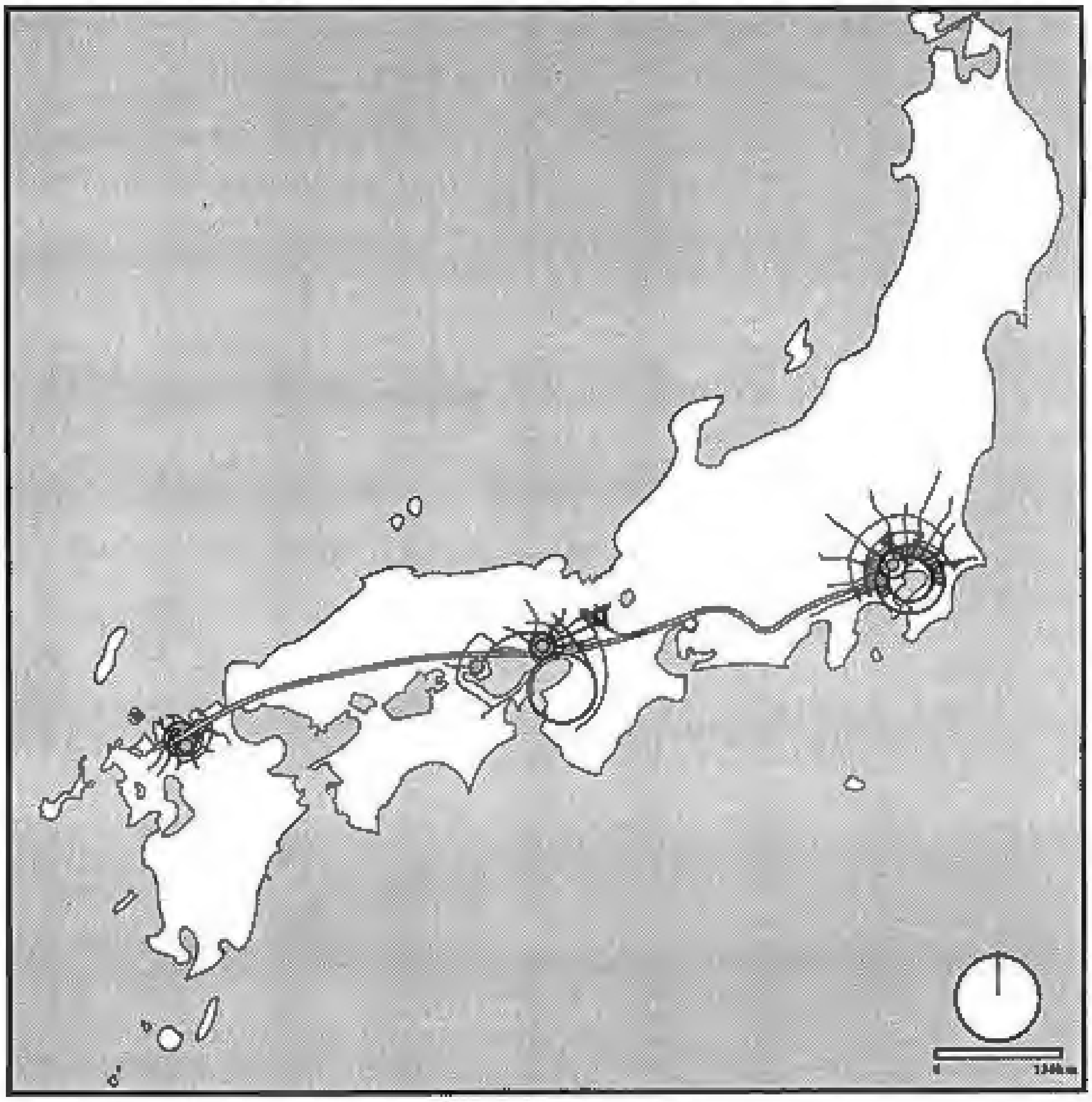
ミレニアム東京では「中央ブロック」という存在は否定されています。東京は名実共に旧日本国の首都であり、政治／経済／文化の中心でした。その役割は今でも変わっていないのですが、21世紀末に日本政府が機能しなくなったときから、ほかの地方都市の発言力／自治能力は大幅に向上してきています。



MILLENNIUM TOKYO

シティデータ

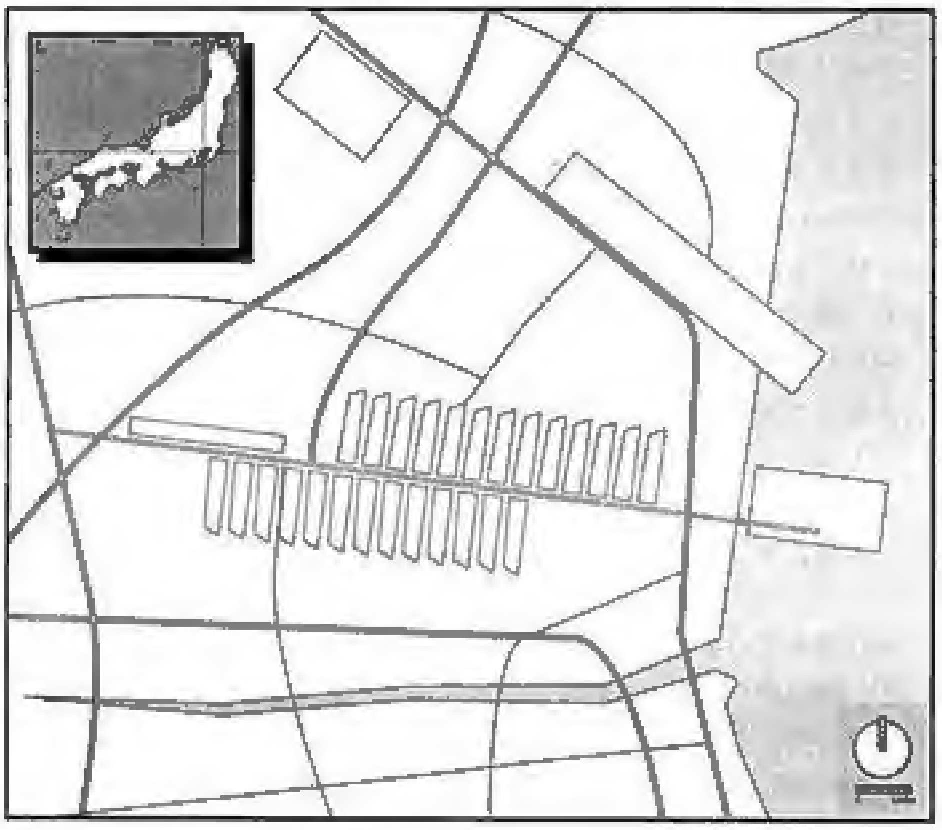
- 公式名称：日本列島再開発都市連合
- 俗称：ミレニアム東京
- 範囲：旧東京湾岸～京都・大阪～福岡までを幹線交通路で結んだ複合都市
- 中央ブロック所在地：東京ジオフロント（非公式）
- 人口：7000万（東京4000万、京都1000万、大阪500万、福岡1500万）
- 都市機能中枢：複合ＡＩ《高天原（タカマガハラ）》

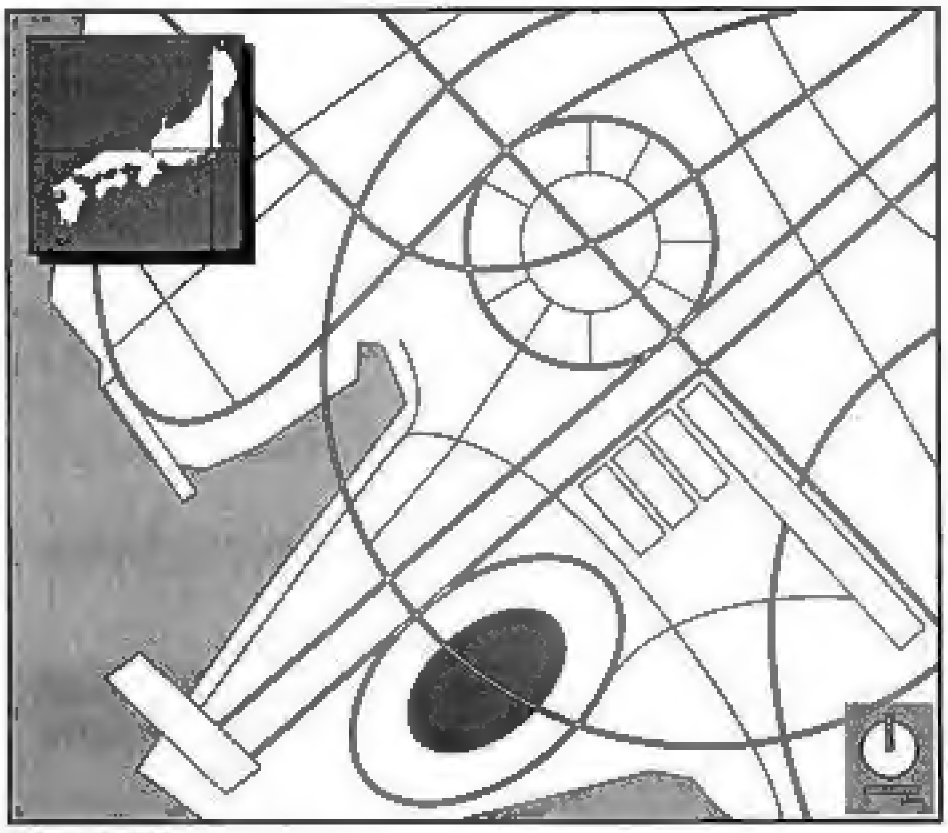


YOKOHAMA TOWN

別名ベイフロント。街の中央につくられた研究施設群"ベイ=ラボ"のほかは昔ながらの街並みが再現されています。

海に張り出した人工島は"海に囲まれた島公園"、ベイ=ラボから北に向かうストリートが中華街、南に向かうストリートが有名なドラッグ街、湾岸の南北のストリートは、暗黒街"ヤクザ・アベニュー"です。





CHIBA TOWN

宙港があるため、エアフロントとも呼ばれています。

実際には、宙港は市街地から北東方向の内陸部にあり、チバからはけっこう距離があります。

港から内陸に続く２本の目抜き通りが、有名なサイバークリニック街、南にある楕円形の構造物は人造動物公園、つまりロボットの動物園です。

東京の名所

旧新宿副都心〜旧山手線沿線：

ビル街は大地震で倒壊し、かつての繁栄が嘘のようです。いくつかの戦争や内戦を経て、また疫病《新宿チフス》の流行で、一時は無人化したこの街には多くの危険なミュータントが棲みついてしまいました。

しかし、いまでは周辺部にまばらながらダウンタウンが形成されています。このブラックマーケットはとくにヤバい物品だけが流通する泥棒市として知られています。この中でもアキハバラ・チップ街はコンピュータ関係用品が安いブラックマーケットとして有名です。

また、旧歌舞伎町のエンジェル・ロードには多くの娼館が立ち並んでおり、これも名所といえるでしょう。

インセクターが初めて実戦投入されたことにちなんでいるのか、廃虚を利用したアングラなブラッディゲームなども盛んです。

旧千葉市：

千葉、横浜はベッドタウンとして再開発が始まっていますが、千葉には亜軌道シャトルの空港があり、空の玄関口としても有名です。

世界に輸出される工業製品を生産する工業地帯が広がっているのも千葉の特徴です。

また、世界的に有名なチバ・サイバークリニック街というサイバー手術屋が立ち並ぶストリートがあり、いつもにぎわっています。

旧横浜市：

状況は反対側の千葉と同様。このあたりは同じ地上でも都心よりははるかに住みやすいようです。

横浜には多くの研究施設が集中しています。本来、研究施設はジオフロントにあったのですが、事故に対処しやすいという理由でこちら側への誘致が行なわれたのでしょう。研究施設街のおひざもとということで、ヨコハマ・ドラッグ街というドラッグ専門店街も有名です。

船舶の往来は福岡が主となっていますが、横浜も港としての価値はいまだに失われていません。

ミレニアム東京という俗称―東京は世界に聞こえた国際都市だったので、ふつうはこう呼ばれていますが、ほかのブロックの住民はこの俗称さえ口にしません。

それでも、現実に東京ブロックはメガ＝シティ全体の心臓部であり、二層構造の都市景観を持っています。ひとつは地下に建設されたジオフロント部、もうひとつは地上の旧市街部および東京湾人工島です。

ジオフロントについて、これは大震災の教訓から学んで、22世紀になってから本格着工された《地下新都心》であり、文字どおり地下につくられた大都市です。その最大面積は２平方キロメートル、最深部は450mにも達していると言われていますが、地の底は超ＶＩＰの居住区、そして都市機能ＡＩなどの所在地であり、行政府は正確な深さを公表していません。公式発表では15階層からなる階層都市で、各フロア内には最高20mまでの建築物が建てられ、縦横に各種交通機関が完備した先端技術の結晶ともいうべきハイテク都市なのです。

ジオフロントは13〜15階層までがパーフェクトセキュリティゾーン、４階〜12階まではプライマリーセキュリティゾーンで各種官庁、企業施設などで形成されています。地下１〜11階までは一般ビジネス街、市民の居住区などですが、地表に近いフロアにはスラム化した地区も一部あります。東京では富める者ほどどんどん地下に潜っていくのです。

都市機能と（月面に移住していない）権力者が集中する最深部に無断で潜入することは物理的に難しく、この保安という面ではほかのメガ＝シティより進んでいるといえるでしょう。

地上の旧市街は、バベル期からいままでまともな復興計画は立てられておらず（都市計画予算は金喰い虫のジオフロントに吸い取られてしまったのです）、ダウンタウンや貧民街が大部分です。

東京区の管区としては東京湾岸全体が指定されており、最近では旧横浜市から千葉市まで中級市民の住宅コロニー、要塞のように完全な警備の行き届いた金満家の豪邸／別荘がつくられ始めています。増え始めた人口がジオフロントで収容しきれなくなっている証拠でもあるし、やはり地下での生活は息が詰まるということでしょう。

東京で最悪な所は、前世紀にスマートな貿易地区として、また副都心機能として栄えた人工島（東京グランドポート）です。ここは俗に「浮島」と呼ばれ、いまやアウトローだけが隠れ棲む悪魔の島となっているようです。その入口は治安警察によって常に封鎖／パトロールされていますが、しばしば解き放たれた野獣のようなバンデットが旧市街を襲うこともあります。ジオフロント部がほかのメガ＝シティよりずっと平穏な分、地上の治安の悪さは世界でもトップクラスでしょう。

京都・大阪ブロック

ほかのシティになぞらえれば、こちらは副中央ブロックということになります。東京ブロックはこのメガ＝シティの頭脳または心臓部に相当する部分ですが、ここは雑多な役割を背負っています。旧京都と旧大阪は距離的に近く、ひとつのブロックとされましたが、あらゆる面でこの二都は性格が違うのです。

京都ブロック

聖京都自治区というのが正式な呼称です。ここは、新旧多くの宗教の総本山たる宗教都市であり、各教団の私兵組織の基地であり、この島国の歴史が唯一保存されている記念都市でもあります。

京都は列島でももっとも天変地異／戦争の被害の少なかった都市のひとつで、さらに有力な地元の指導者の存在もあって、メガ＝シティを形成する小都市として、しかも唯一自治区として参加が許されました。

ミレニアム東京全体を宗教色が濃い、神秘なシティだと考えている人もいますが、これは実は京都の存在が生み出した誤解なのです。

各教団はその勢力に応じて、シティ内の土地を分割囲い込みし、数100区あるそれぞれが自由に「自治」を行なっています。都市設計に始まって、立法／行政／司法すべての方針が自治区境界線ひとつこえるごとにまったくバラバラなので、このセクションで都市構造を説明していくことはできません。また教団どうしはしばしば抗争を起こし、そのたびに勢力ゾーンが増減するので、京都の景観は常に変化し続けています。

めいめいの教団は有名な史跡などを拠点として指定し、周囲を教区として囲うことが多いようです。なかにはまわり全部が高い塀で囲われ、何をしているのやらまったく外部の者にはわからないという教区もあり、非常に不気味かつ神秘的です。しかし、史跡を完全な形で保存し、（そんなものがあればの話ですが）後世に伝えるという点では評価できるのかも知れません。

京都に住む市民は、ほとんど全員が何らかの教団の（自分が生まれた教区、もしくは自分が居住する教区の）教徒であり、日夜、教団への奉仕活動に務めています。奉仕活動は伝道活動や異教徒の排斥運動にとどまらず、教団をバックアップする企業体で働いたり、教団の利益を守る私兵組織に参加するという実務もあらわしているので、それぞれの教区は、「結束の堅い地域住民で構成されたゲゼルシャフトである」と定義できるでしょう。

教区どうしの抗争は絶えることはなく、非戦闘員がそれに巻き込まれるのも日常茶飯事です。確かに犯罪は少ないのですが、街を歩いていて流弾に倒れる確率はほかのメガ＝シティとそう変わりありません。

教区のなかでも有力ないくつかは、世界に対して経済力／軍事力を行使でき、外政を司る東京首脳部も京都の意志を無視できないのが現実です。

大阪ブロック

大阪は京都を追い出された（または脱出してきた）自由市民の安楽の地です。教義に縛られた京都の少年／少女が一度は夢みるのが、「浪速の土を踏むこと」だそうです。

旧堺市～神戸市に至る海岸線がもっとも栄えている地区で、そこから旧大阪府中心部までは商業区、住宅街、ダウンタウンが雑然と存在しています。

ただし、現実の大阪はミレニアム東京のなかでもっとも開発が遅れ、行政面からも軽視されているブロックです。

都市計画当初は大阪は副中央ブロックであり、東京ブロックに次ぐ副都市機能が置かれる予定でした。が、東京都市機能が安定した環境にあること、福岡が重要な交易地となったこと、もともと大阪に住んでいた人々が企業による管理を強く拒んでいたことなどから、計画は事実上破棄され、福岡と東京を結ぶ中継都市としてのみ生存が許された形になったのです。

しかし、ここはもともと人口密集地で、途中まで都市計画が進んでいたこともあってか、メガ＝シティを構成する１ブロックとして、何となく今日まで存続しています。

街を眺めた者は全体的に未完成な印象を受けるでしょう。途中で建設が放り出されたハイテク建造物と交通路がいたるところにあり、シティ全体が歓楽街というかダウンタウンといった感じです。ここはほかのメガ＝シティのように厳密なセキュリティゾーン指定がされていません。シティ間を結ぶ幹線とわずかに存在する拠点は別ですが、それ以外のエリアは形の上では区分されていても、さほど意味がないので誰も守らないのです。

善良な市民と無法者が平均的にシティ全体に散らばっており、人口密度も低目なので、結果的にはかよりやや治安がよく、住むのにまずまずな環境を形作っているといえます。背後の京都の存在もあって、この自由都市的雰囲気がよりクローズされているのでしょう。大阪は、ミレニアム東京のなかの「空白地帯」と呼ばれることもあります。

大阪ブロックの気風や環境からくる大きな特色は、ここが個人で何かを始めるのに適した場所であるということでしょう。行政府（＝支配企業）の目が行き届かず、しかもそれほど危険ではないという不思議な所なので、小金を貯めて店を出したり、犯罪シンジケートの組織づくりを始めたり、まわりに気を使わずに小さいことをやるのならぴったりなのです。

京都にとって、大阪は私兵や教徒の補充地であり（そのため子供や若者がひんぱんに誘拐されるという悪い面もありますが）、戦場でのチャンスを狙うバウンサーにとっても仕事が入りやすい場所だし、治安が悪くないぶん、取締りもゆるやかなので、ほかのブロックにいられなくなるほどの大悪党や国際テロリストの休息の場としてもよく利用されます。ただし、あらゆる意味で注目されない場所でもあるので、善行であれ悪事であれ、派手なことをやるのにはぜんぜん向いていません。

大阪のもつもうひとつの特色として、娯楽や食などの市民文化や風物をほかのブロックより先取りする傾向が挙げられるでしょう。心に余裕のある大阪の住民は新しい遊びや食い道楽を極めるのがうまいようです。

福岡ブロック

アジア地域に存在するいくつかのメガ＝シティどうしは海運が盛ん（このためアジアの海洋汚染は激しく、非難の声も高いようです）で、世界的に勢力の強いミレニアム東京はその中心地となっています。

こうした状況下で福岡は貿易港としての役割を担っています。特に、東京が経済支配しているＥＱＳ（注１）からの大量の物資（注２）を受け入れたり、そのほかアジアの近隣メガ＝シティとの交易、アフリカや中南米への膨大な数の兵器の輸出もここから行なわれているのです。

都市は、大げさに埋め立てられた港湾部と旧福岡市の一角を再建した内陸部のふたつに分けられます。

港湾部は港施設や倉庫街、そして船員のほか密輸業者や海賊がたむろするデンジャラスなダウンタウン、同じく大規模なブラックマーケットなどで形成されており、内陸部は逆にほぼ全域がハイレベルなセキュリティゾーンに指定された高級なビジネス街です。

港湾部ではブローカーたちがダーティな商取り引きを、内陸部では企業マンたちがクリーンでスマートな商取り引きを行なっているというわけです。距離は短いものの福岡から密輸品を大阪や京都、東京まで運ぶ運び屋は仕事に困ることはありません。まっとうな商取り引きがなされた物品は幹線交通路で東京まで運ばれます。

福岡の住民はそのほとんどが広大な港湾部に住んでおり、ビッグチャンスを狙っています。実際にここで大きな商売をして儲けた者も多々おり、企業の支配下にない密輸カルテルや大規模な犯罪集団も幅をきかせています。港湾部は彼らの資本力で、行政府からひとり歩きしているといっていいでしょう。

いっぽう、エグゼクティブたちはせせこましい内陸部の高級住宅街に住んでいますが、彼らがここに永住することはまずありません。上司に認められれば、この楽しみの少ない港町を離れ、ほかのブロック／ほかのメガ＝シティに赴任していってしまいますから。

ところで、ミレニアム東京は東京区のジオフロント部だけが唯一完全に計画的に建設された街であり、ほかの京都、大阪、福岡は都市計画が途中で挫折したか、完成後に変化を遂げてしまった街です。これらは設計技術面でとくに秀でているとか、珍しいといったところはありません。大阪は計画が挫折した街だし、京都は教団どうしの抗争で機能が無視された無計画な街になってしまいました。福岡も設計時点で港湾部が「こぎれいなビジネス街になるはずだったのですが、結局内陸部にその機能が移されています。

壱岐の軍事タウン

このあたりの海域は海運が盛んで、輸送船を狙う海賊も数多く出没します。歴史の陰に一度は引っ込んだ海賊ですが、個人レベルでの武装が比較的容易なメタルヘッド・ワールドでは、小型船舶やホバークラフトなどに重火器を搭載したアウトローが派手に暴れ回っています。

これらを取り締まるのは企業体から派遣された私設海軍ですが、ほかに《マリンブラスター》と呼ばれる、武装艇を所有したハンターが雇われることもあります。しかし、傭兵は金と気分しだいで、密輸や海賊行為も行なうものです。また、ほかの臨海メガ＝シティの海軍も、政治的な理由から輸送船団や福岡そのものを攻撃することもあるでしょう。

そこで、最近、壱岐には海域パトロール／シーレーン防衛を目的とした軍事基地がつくられました。ここには常時多くの戦闘艦／戦闘艇が寄港しており、また船員のための地上施設や、小規模なビジネス街までが完成しつつあります。島自体にも多くの警戒／戦闘設備が張り巡らされ、要塞化していることから、《軍艦島》という俗称で呼ばれています。

複合AI　高天原

高天原は驚くべき数（公式発表で800万機ほど）の単機能型AIで構成されています。ほとんどが東京の地下に集中して配置されていますが、ほかのブロックにも数10万機ずつ配置されています。

これらのAIは1機では特定の任務しかこなすことができないCクラスAIですが、実際に稼働するときは、仕事の内容や難易度に応じて、数100～1万機が連動し、もっとも適切で効率のよいハイレベルAIとして機能するよう特別に設計されています。

このときに高級AI特有の疑似人格も発生しますが、それを形成する前段階の個々の単機能AIは人格を持たない部品にすぎず、反乱を起こす確率が非常に小さいと言われています。ちなみに頻繁に行なわれる特定作業時に発生する連鎖パターンに「アマテラス」とか「スサノオ」といったニックネームがつけられているのは有名な話でしょう。

エンジニアはこのシステムを「現時点でもっとも進んだ形のAI」として設計したようですが、メンテナンスは大変だし、同じ機能を持つAIがひとつとしてないため、どれかの単機能AIが故障するとまったく使いものにならなくなる可能性がある、という2つの問題点を残しています。

港湾部は酸性化した海水にさらされ、だんだん崩れさろうとしていますが、そこが無法者の巣窟と化しているので、行政府は港湾施設以外のエリアの修復計画はまったく立てようとしません。だから、港湾部の住人たちはしだいに内陸部に向かって新たなダウンタウンを形成しつつあるようです。

注1　EQS　エクエンタルニスプロールの略。マレー半島に建設されたメガニシティ。
注2　大量の物資　鉱工業産物、半完成の電子部品や工業製品、わずかながら農産物など。

公安機関

1．警視局

・ディビジョン　共同出資
・構成　ポッス、CBT、MGP（海上警察）
・プロフィール

警視局はミレニアム東京全域を守る、いわば総合警察組織であり、市内／海上／幹線交通路などすべての要所を常時ガードしています。ミレニアム東京は非常に複雑な住民構造の上に成り立つメガニシティなので警視局は各ブロックにおいて分割経営／独立採算されているのが特徴です。

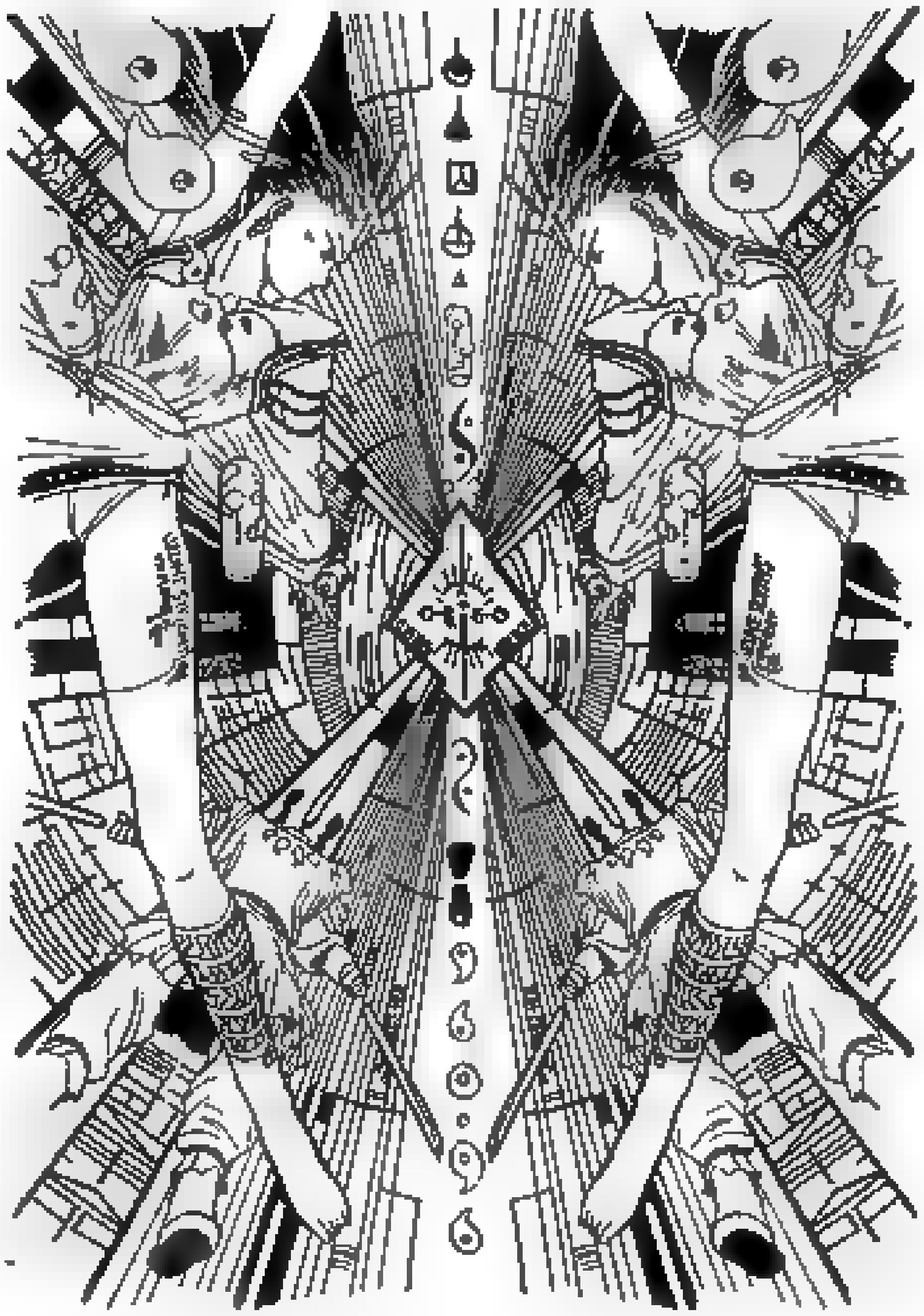
つまり、その土地ごとに有力な団体が、高いパーセンテージで出資して経営されており、その組織構成や装備も土地柄によってさまざまだということです。例えば、福岡区なら最大の出資者は織紅財団であり、MGP要員がほかの区よりずっと多いでしょう。

パトロールロボットは多脚型の（M7麒麟）がもっとも優秀です。

2．ALICE

・ディビジョン　アスカ技研
・構成　CBI、SWAT
・プロフィール

"ALICE（Anti Low-Intensity-Conflict Elements：対低強度戦部



隊）"はアスカの有する総合カウンターテロ部隊です。ネオ＝アップルのバルキリー部隊やニューロピアのNGSG9をモデルに組織された部隊ですが、より大規模ですし、機能的で戦闘的な集団と評価されています。

数々の新兵器／秘密兵器を所有しており、実力もさることながら、バルキリー部隊並みのカリスマ性をも備え持つ、理想的なエリート部隊といえるでしょう。

特色としては、ハンターなどの優秀な外部スタッフを積極的に起用するということでしょう。それとMS（男性部隊）、LS（女性部隊）など実戦部隊がどういうわけか性別で分けられているということです。

3．極東電網監査局

・ディビジョン　織紅財団
・構成　AHP
・プロフィール

電子関係に強い織紅はAHPを経営しています。表向きは割合優秀と評価されるこの組織ですが、2149年の『工創門少佐暗殺事件』では、AHPの捜査官数10名が産業スパイとしてハッキング行為をしていたことが発覚し、信用を失いました。

しかし、どこのAHPでも、スポンサーの都合によるこういったハッキングは行なわれているはずです。

ところで、極東電網監査局にはもうひとつ、その本来の任務とは違う点で話題というか評価されているところがあります。

それはこの組織内の1セクションである監査局音楽隊の功績です。

極東電脳監査局の5代目の局長だった古宮準は若かりしころ、音楽家

支配企業

1．アスカ技研

- 専門分野　食品・薬品・生体工学など
- 公安機関　ＡＬＩＣＥ
- 軍事機関　出資のみ
- プロフィール



ミレニアム東京の支配企業としてはもっとも歴史は浅いのですが、ほかの2社が宇宙開発をメインとしている間に地球市場を奪った、急成長株の企業です。

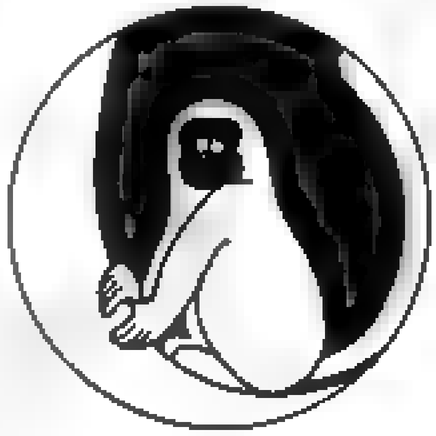
東京に本社を置き、このシティ内では（ということは世界的にも）現在のところ非常に優勢な企業です。精神をバックアップするドラッグの製造では世界一のシェアを誇っており、ジャパネスクなネーミングがなされた一連の製品は有名でしょう。

京都の有力教団との表だった癒着がない企業で、そのかわり北アフリカのグランド＝カナーンなどに援助し、強力な軍隊を貸与してもらって対外交渉力を強化しつつあるようです。

ちなみに現在、もっとも有力な幹部役員たる飛鳥雌とその一門は、北米カーマイクル社傘下のアヤサカ一族の遠縁にあたるとも噂されています。

2．猿紅財団

- 専門分野　エネルギー・電子関連
- 公安機関　極東電網監査局
- 軍事機関　国際機動軍
- プロフィール



最古参の巨大企業であり、過去から現在に至るまで幾多の総合商社を合併吸収して大きくなってきたのが猿紅財団です。最近では特にエネルギーと電子関連が主幹産業となってきているようですが、実はこの企業の強みは海外での発言力にあります。

復興時にアジア地域に出資してメガ・シティをつくらせ、合弁会社の設立によって、利益を吸い上げている妄辣な経営方針をとっているため、猿紅の社員、役員はテロの対象になりやすいといわれています。最高幹部会役員は、対テロ用のジェイムスン型サイボーグに脳を移植することを義務づけられているという話は有名でしょう。

本社は月面にありますが、ミレニアム東京では福岡において特に発言力が大きいようです。

3．龍造院開発

- 専門分野　宇宙開発・鉱業・金融など
- 公安機関　首都警察
- 軍事機関　天則神宗第6海外布教部
- プロフィール



京都の有力教団と特に強く結びついた支配企業です。それ以前からもかなり有力な企業でしたが、教団の協力を得て大きく成長しました。地上の不動産やスペースコロニーを多く所有していて、その収益は莫大なものですが、難民救済および布教のための軍備拡張に力を入れており、実力がありながらミレニアム東京の独裁支配権を奪取できずにいます。

龍造院の最高決定機関である《22使徒会》のメンバーとなるためには、天則神宗の神が与えたもうた108の超能力のうちどれかを発現させる能力がなければならないと言われています。例えば、役員のひとりであるウィルヘルム氷川は全身から大量に金粉を吹き出しつつ、空中浮遊ができるのだそうです。

大阪の自警団

大阪は、シティ運営から半分見放されたエリアであり、行政上ではすべてがおざなりにされています。これは公安組織についても同じで、警視局や首都警の隊員やパトロールロボットもあまり配置されていません。

もっとも、大きな犯罪は発生しないのも大阪の特徴ではあるのです。しかし、住民たちは自警団をつくる必要にかられました。

凶悪な犯罪がない分、自警団でもその役目は十分に果たすことができるでしょう。

何より、住民たちは京都の狂信者たちのことを懸念していたのです。京都の軍隊が本気になれば、大阪は彼らの思うがままになってしまうでしょう。

こうしてつくられたのが、《オオサカレンジャー》です。

大阪を狙うすべての敵対勢力から地元を守るために組織された彼らは、まずもっとも治安が乱れている地下鉄の駅周辺、あるいは地下街を重点的にパトロールすることにしました。

彼らはパートタイムの警官ですが、いまやその規模はかなり大きくなり、1から46までの分署、ひとつの分署の編成はパトロールチームが約30名、捜査チームが約10名、内勤が約10名で、民間組織としてはなかなかの優秀さです。

それだけの規模を持っていながら、彼らは自警団という立場を一歩も出ません。

彼らの組織や役職名を見ても、自警団という立場が強調されていることがわかるでしょう。選挙によって決められる総責任者の役職名はなぜか「長官」とされていますが、各分署における責任者の正式な役職名はなく、分署ごとの雰囲気で、「ヤマさん」とか「おねこ」「キャップ」「リーダー」「大佐」などと実に多様で勝手な呼び方がなされているのです。また、長官にしても就任中に本業を休むことはありません。ちなみに現在の長官は普段は喫茶店のマスターをしています。

オオサカレンジャーのメンバーですが、コスチュームなどを含む装備はまちまちで、自分たちが使いなれた武器をそのまま仕事に使っています。

しかし、バラバラの装備のままではしょうがないため、パトロール要員は首にスカイブルーのスカーフを巻き、腕にレンジャーであることを示すエンブレムをつけて行動をします。逆に捜査チームのメンバーは不統一な装備が幸いし、潜入捜査や張り込みなどがやりやすくなっているとのことです。

を目指していました。彼はその夢を何とかかなえたいと思い、ほとんど自分の趣味で優秀な演奏家をスカウトしたうえで、監査局音楽隊を組織させたのです。

発足時のメンバーが有名人ばかりだったので、以後も音楽家をスカウトしてメンバーにするという習わしは続き、その演奏技術はどこに出しても恥ずかしくないほど高いレベルを保持しています。定期演奏会や歓迎式典などでいつも高い評価を受けているのは当然ですが、それどころか、一般には「グループ名は変わっているけれど」まっとうな交響楽団であるとさえ思われています。

4．首都警察

・ディビジョン　龍造院開発
・構成　ＲＰ
・**プロフィール**

龍造院開発が「京都」以外での内政への発言力を強化するため組織させた部隊です。結局は警察としての役目より、特殊部隊的色あいの強い部隊となりました。

実戦部隊の荒くれ者は、そのほとんどが大御神教区内の練兵場で鍛えられた、はえぬきの機動僧兵たちです。銃やメカなどの装備はほとんど使わず、大げさな多機能プロテクターを着用して、格闘技や白兵戦用の武器で戦うことを誇りとしています。

この組織はミレニアム東京に存在する公安機関のなかでも、きわめて異質な存在であり、ほかの組織とすぐ問題を起こすやっかいな暴力狂信者の集団として認識されています。

アーミー

ミレニアム東京の支配企業はひとつひとつが強大な力を持っているためか、ほかのメガ＝シティからの圧力にもあまり協力して事に当たろうとしません。3つの企業がそれぞれ別のアーミーを支配下においており、お互いに運営のための共同出資も積極的にはしていないようです。

利益が脅かされた場合のミレニアム東京の対外戦略はだいたい以下のようなものです。

①高度な事務レベルでの交渉／講和を行ない、②決着がつかなければ軌道上の軍事衛星による脅し／心理戦と、友好あるいはその時点で利害の一致しているメガ＝シティのアーミーを使った紛争で解決する。

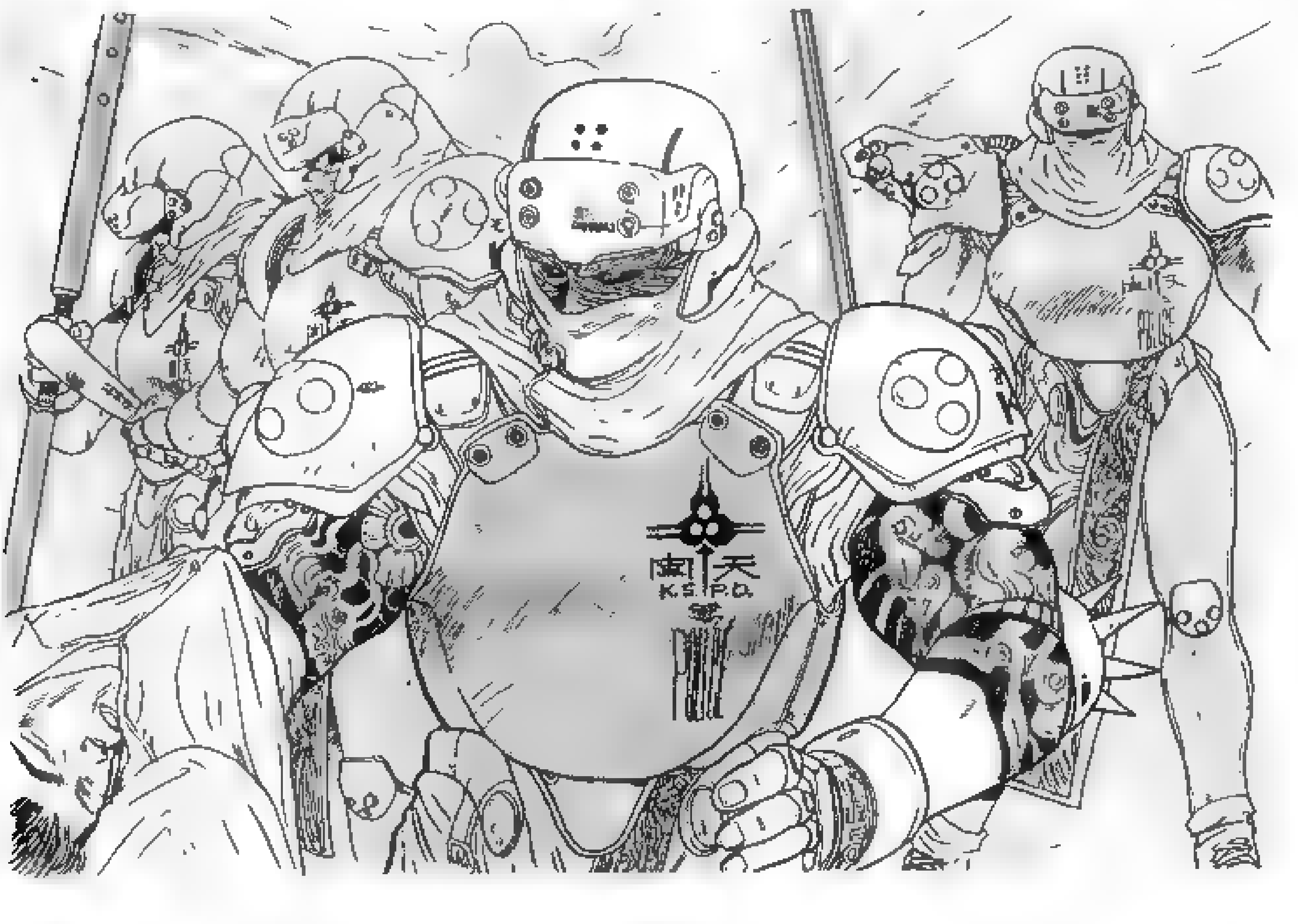
軌道と月面で大きな勢力を持っているため、こうした高飛車な戦略がとれるわけですが、それにしても姑息です。

1．アスカ軍事顧問団

・ディビジョン　アスカ技研
・主な戦力　軍事アナリスト70名あまり
・**プロフィール**

これは実戦部隊でも司令部でもありません。アスカは独自のアーミーを持たず、かわりにほかのメガ＝シティへ（兵器貸与などの）軍事／経済援助を行なうことで、アーミーの貸与をしてもらっています。アーミーそのものが「支配企業（注3）となっているメガ＝シティもあるので、よいお得意様といったところでしょうか。

軍事顧問団はその交渉や戦略的分析を行なう戦争コーディネイト／プ



ロデュース機関です。

アスカは特に中東のメガ＝シティのひとつグランド＝カナーンとはよく結んでおり、そこに本社を置くフォーチューン・ウォーサービス社はアスカのアーミーであるといっても過言ではありません。

注3　こうした企業はアフリカ、中東、中南米といった紛争多発地域によく存在し、自らの利害がからんでいない地域などに戦力を派遣したりしています。巨大な資本を持つ傭兵団といったところでしょう。

2．国際機動軍

・ディビジョン　猿紅団明など

・主な戦力

陸軍	緊急展開隊	戦闘サイボーグ90名
	戦術機甲隊	ホバータンク×800、コマンダー200名
	支援航空隊	ガンシップ×200、戦闘ヘリ×100、兵員700名
海軍	独立記念艦隊	旧式戦艦×1
	監視艦隊	広域警戒巡洋艦×2、フリゲート艦×20
	機動艦隊	高速空母×1、駆逐艦多数
	通商介入隊	攻撃潜水艦×30、特務潜水艦×10

・プロフィール

ミレニアム東京のアーミーのなかでももっとも大規模、かつ非常に歴史の古い団体です。どちらかというと海軍主体の、それも自社の影響地域を常時監視し、異常があればただちに介入する目的で存在するアーミーです。

国際機動軍はもともとは有志でつくられた自警団的要素の強い組織だったと伝えられています。猿紅がメインスポンサーになったあとも、ミレニアム東京の公益を守ることが第一とされており、状況しだいではほかの支配企業も緊急援助金などを供出して協力を仰ぐことがあります。したがって独立の気風が高く、猿紅ディビジョンの中では微妙な立場にあるようです。

独立記念艦隊は、博物館に展示されている旧世紀の戦艦1隻のみで構成される名前だけの非実戦艦隊ですが、それが国際機動軍の「名誉旗艦」とされています。

3．天聞神宗第6海外布教部

・ディビジョン　龍造院閥

・主な戦力

陸軍	電網説法会	サイバープリースト80名
	月光会	戦闘サイボーグ50名
	救世支援会	特殊潜水艦×10
	伝道師会	インセクター×50、コンバットシェル×50、輸送装甲車×100、兵員400名、僧侶50名

・プロフィール

天聞神宗に限らず、京都の有力教団は伝道と称して海外派兵をよく行ないますが、第6海外布教部は龍造院閥に特別に貸し与えられた特殊部隊のひとつです。

この軍事組織は大規模な紛争向きの部隊ではありませんが、そのかわりＬＩＣを想定した機能的な構成となっています。電網説法会がハッキングなどで戦局をサポート、救世支援会と伝道師会は軍事施設や重要拠点などを攻撃するための主戦力です。

月光会は指揮官／要人などを暗殺したり、敵の後方を攪乱するほか、味方を常時監視し、裏切り者／無能指揮官／スパイを処分する暗殺部隊であり、敵味方両方から恐れられている存在です。

教団の政治への干渉

ミレニアム東京において、京都の有力教団は非常に大きな力を持っています。一般市民はそれをあまり感じず、また世界的にもその存在はゴシップ誌のネタとして扱われるくらいですが、東京の支配企業のすべては深かれ浅かれ教団と関係せざるをえないし、教団は実のところ裏では政治／経済／文化などすべての分野で暗躍しているといっても過言ではありません。

たとえば軍事に関して、各教団は練度も士気も高い優秀な戦士からなる私兵組織を多数保有しています。東京の支配企業のアーミーでよりよい人材または多くの人材を確保できないのはこのためであるとも言われています。

規模も装備も組織ごとに違うこれら数1000種類もの戦闘グループは総称して“京都の軍隊”などと呼ばれますが、彼らがミレニアム東京または支配企業のために働くことはまずありません。彼らはそれぞれの神の意志や教団の命令によってのみ動きます。

京都の軍隊は、シティ内／海外を問わず出動しますが、それがいつも「正義のための」出動であるとは限りません。純粋に教団の運営資金を稼ぐための出稼ぎ傭兵団として、また神の意志を伝えるための無差別テロ活動をすることも多々あるのです。

こうした教団の「伝道団派遣」はしばしば国際問題として取り上げられるので、外交を執り行なう支配企業はいい迷惑です。行政意志とは無関係な軍事組織があちこちで暴れ回っているわけなので、そう釈明するか、のらりくらりとかわすのが最近の傾向でしょう。

教団は信じる神のためなら何でもためらいなく行ないます。大量虐殺や洗脳、奴隷売買、労働の強制など、常識では考えられない悪事を頻繁に実行する反面、そうして得た膨大な浄財をどっさりつぎ込んで、公共福祉の推進、難民救済、自然環境回復施設の建設など素晴らしい事をも同時に実現していくところが教団の教団たるゆえんでしょう。

自然環境

列島周辺の海域の自然環境を語るにはいくつかの解説が必要でしょう。

大戦で前世紀に派手に行なわれた化学戦の影響で、日本海海域および列島の日本海側はかなり汚染されてしまいました。また、前世紀から今世紀初頭にかけて東南アジア、東アジアでも小規模な紛争が相次いだため、そのダメージも見逃せません。カタストロフでは列島各地で火山の噴火と地震が多発し、森林なども相当な損害を受けたし、海底火山の噴火で海域も汚染されています。

結局、日本列島を中心にした自然環境を総合的にみてみると、以下のようになります。まず、先に述べたように、日本海は毒性を帯びた海域となり、列島日本海側は荒野と化してしまいました。ましな海域は太平洋岸で、こちら側は太平洋を航海する船舶が激減したことも幸いして、汚染はほとんどなくなっているとのことです。ただし、東シナ海およびそこに浮かぶ南西諸島は、大戦の汚染をもろに受けており、まともな生物は存在しません。

陸地部では、北海道、中部、近畿、四国、九州南部などにかなりの自然が残っていますが、これらはすべて環境保護区として指定され、立ち入りはいっさい禁止です。ただ、近畿の琵琶湖周辺は京都区の管理する森林として特別に指定され、宗教儀式や私兵組織の野外訓練などに活用されているとのことです。

火山の大噴火などにより、空は浮遊する火山灰で覆われており、日光のさす日はほとんどありません。雨も多く、(環境悪化の原因は絶えず…

ミレニアム東京全域はちょうどサン＝アンジェルスのような雰囲気といえます。

衛星による気象コントロールの技術はサン＝アンジェルスより上のはずですが、行政府は大気の浄化などには消極的です。このシティのエグゼクティブは月面か地下に好んで居を構えるので、いまひとつ空には無関心なのでしょう。月面においても、ジオフロントにおいても、大気は清浄器のおかげでいつもクリーンなのです。

ミュータント

ここではいくつかの特徴あるミュータントを紹介しましょう。

スポーン

サンドウォームも同種と思われるミュータントで、湿気が多いところならどこでも頻繁にみられます。サツマイモ型の身体で、強力な筋肉で伸縮して移動し、かなり長距離までジャンプも可能です。鋭い牙の並んだ大きな口だけが唯一の器官で、これで獲物に食らいつきます。

幼虫は体長10cmほどですが、産みつけられた卵塊から一度に数100匹が生まれ、集団で獲物を狙います。成虫はいままで確認された最大のもので体長20mですが、スポーンは条件しだいで際限なく成長するとも言われています。

卵から生まれた幼虫は1年で体長3mにまで達するし、集団で襲いかかって来るので注意が必要でしょう。

ドクオニハゼ

汚染された沿岸部に生息している、体長70cmほどの獰猛な魚です。全身は極彩色で、尖ったヒレの先端から分泌される麻痺毒は暗所で発光するため、非常に美しいミュータントとしても知られていますが、近づいてきた獲物に体当りして、毒で動きが止まったところを食い散らかす恐ろしい生物です。

ドクオニハゼはハゼやムツゴロウの突然変異種と見られ、夜間は水中から上陸してきて沿岸部の人々をよく襲います。肺呼吸が可能で、ヒレもなかば脚のように進化しているため、地上ではあるていど自由に、しかも迅速に行動できるようです。

ヒメコロビ

富士大腐海で頻繁にみられるミュータント。樹林内の広い面積に植生する蔦のような植物で、その花が咲いていないかぎり発見は難しいでしょう。

ヒメコロビは蔦部を地面に伸ばして、その縄張りに入るすべての動物に絡みついて動きを止めようとします。花は強酸を水鉄砲のように飛ばして、獲物を溶かし養分とするのです。

ヒメコロビは養分が足りないときしか、酸を吹きかけてきません。犠牲者は蔦に捕らえられたまま、ときどき拷問のように酸をかけられ、じわじわと迫って来る死を待つしかないのです！

富士大腐海

富士山の麓にあった大樹海では、今世紀初頭に戦術化学兵器を使用した戦闘が行なわれました。その残留有害物質は樹海の生態系を完全に変えしまったのです。現在の樹海は危険なミュータントの棲息する狂った森として知られています。俗に《腐海》などと呼ばれますが、新たな生物相の宝庫であり、さらにいくつかの希少金属の鉱脈が発見されたこともあって、ひと儲けをたくらむ命知らずや物好きな生物学者の遭難が後を断ちません。

いまだ噴煙を止めない富士山の麓に広がる極彩色の森は、新たな犠牲者を待っています……。

SHANKAR
シャンカラ



シティ概要

シャンカラはインド亜大陸に存在するメガ＝シティで、22世紀においても神秘にあふれた街として、またその一方で宇宙開発に挑む第一勢力として知られています。

シティの範囲は、旧ニューデリーを中心として、ジャイプル、アグラ間を結ぶ三角形の地域であり、非常によくまとまった印象を受けます。

人口は公称で3億となっていますが、これはアクセスファイバーを埋め込んだ正式な市民の数であり、それ以外の（異常とも言えるほど多い）難民、貧民を含めれば、正確な人口は把握できないほどにふくれあがるでしょう。

シャンカラがこの時代にこれだけの人口を擁している のは3つの要因があります。

ひとつめは汎世界戦争時代に大きな戦乱に巻き込まれなかったことです。当時のインドは、世界水準から考えれば二流視されていた国であり、そのうえ、周囲にはそれほど脅威となるような軍事国家もすでにありませんでした。自然環境は天災でかなり破壊されましたが、そのほとんどは自然回復が可能なものばかりで、ＮＢＣの影響が少なかったというのはずいぶん幸運であったといえるでしょう。

ふたつめは合成食料《シプロ》が、かなり早いうちから普及していたこと。シプロはごく単純な合成タンパク質ですが、インドではこれがカタストロフの訪れる前までにかなり普及していたのです。このあたりは昔から食糧難にあえぐ地域であり、安価／量産できる食べ物はずいぶん前から出回っていました。バベル期にはインド亜大陸全域が大飢饉に襲われたのですが、都市部ではシプロが大量に出回り、人々は暗黒の時代をなんとかしのぐことができました。

3つめはもともとの人口が多かったこと。インドにはもともと収拾不可能なくらいの数の人間がいたわけであり、災害で人口が激減したとはいえ、ほかの地域に比べ、かなりの人間が生き残ったのです。生き残った人々が多ければいかに物資不足でも復興は早いというものでしょう。

もちろん、シャンカラの繁栄はこの3つだけが原因というわけではありません。インドには昔から貧民が多いためか、大国というイメージはありませんが、実は彼らの所有する資産は少なくありません。

メガ＝シティの範囲ではないものの、シャンカラに属するアーマダバードタウンは港町として知られており、特に世界規模で自然環境が悪化したバベル期以降、――気圏気流の乱れと磁気嵐から、東廻りの貿易の中継地点として一時期大いに栄えました。アーマダバードは2130年代にゲリラに急襲され、ＢＣ兵器によって死の街となってしまいましたが、それまでにシャンカラに大きな富をもたらしたのです。

インド洋は、比較的気候が安定しているため、アーマダバードはその役割を存分に発揮できたというわけです。また、シャンカラの支配企業のひとつであるストラトエアには先見の明がありました。彼らが早々に宇宙開発に着手していたために、シャンカラシティはその恩恵を十二分に受けられたのです。

シャンカラシティそのものについて、その全体の雰囲気は旧世紀と大差ありません。近代的なビル群と、宗教色が強いせせこましいダウンタウン、このふたつが混然となった都がインドにはやはりふさわしいようです。はからずも、これは2150年代の世界標準メガ＝シティの常識でもあります。

シャンカラ市街は、大きく3個のブロックに区分することができます。三角形の点にあたる3都、つまりニューデリーエリア、アグラエリア、ジャイプルエリアです。

シプロとスバカ

《シプロ》は疑似プロテインの略称で、本来は家畜の飼料用であり、とてもマズいものとして知られています。しかし、インドでは香辛料を多用した伝統的な料理法が盛んです。これはシプロ独特の臭みを消すのに最適であり、インドの人々は抵抗なくシプロを受け入れたのでした。

シャンカラでは、人造香辛料も完成させています。《スバカ》はその総称です。

そもそも香辛料とは、微量のアミノ酸やグルタミン酸の複雑な混合物であり、わずかな混合比や不純物などによってまったく味が変わってしまいます。そのため、長い間、完全に人工の香辛料は単なる代用品の地位に甘んじてきました。しかし、21世紀中ごろには、バイオテクノロジーで改造した菌糸類によって、本物にそっくりな味を持つ人工香辛料が大量生産できるようになりました。

香辛料菌糸類は特殊な培養液のタンクの中でのみ育ちますが、その培養液の内容は最高機密とされています。

スバカの大部分の特許はここの支配企業である2社が独占し、植物の栽培が難しい2150年代現在において、大きな利益を生んでいます。

ニューデリーエリア

ニューデリーエリアはシャンカラの中央ブロックです。

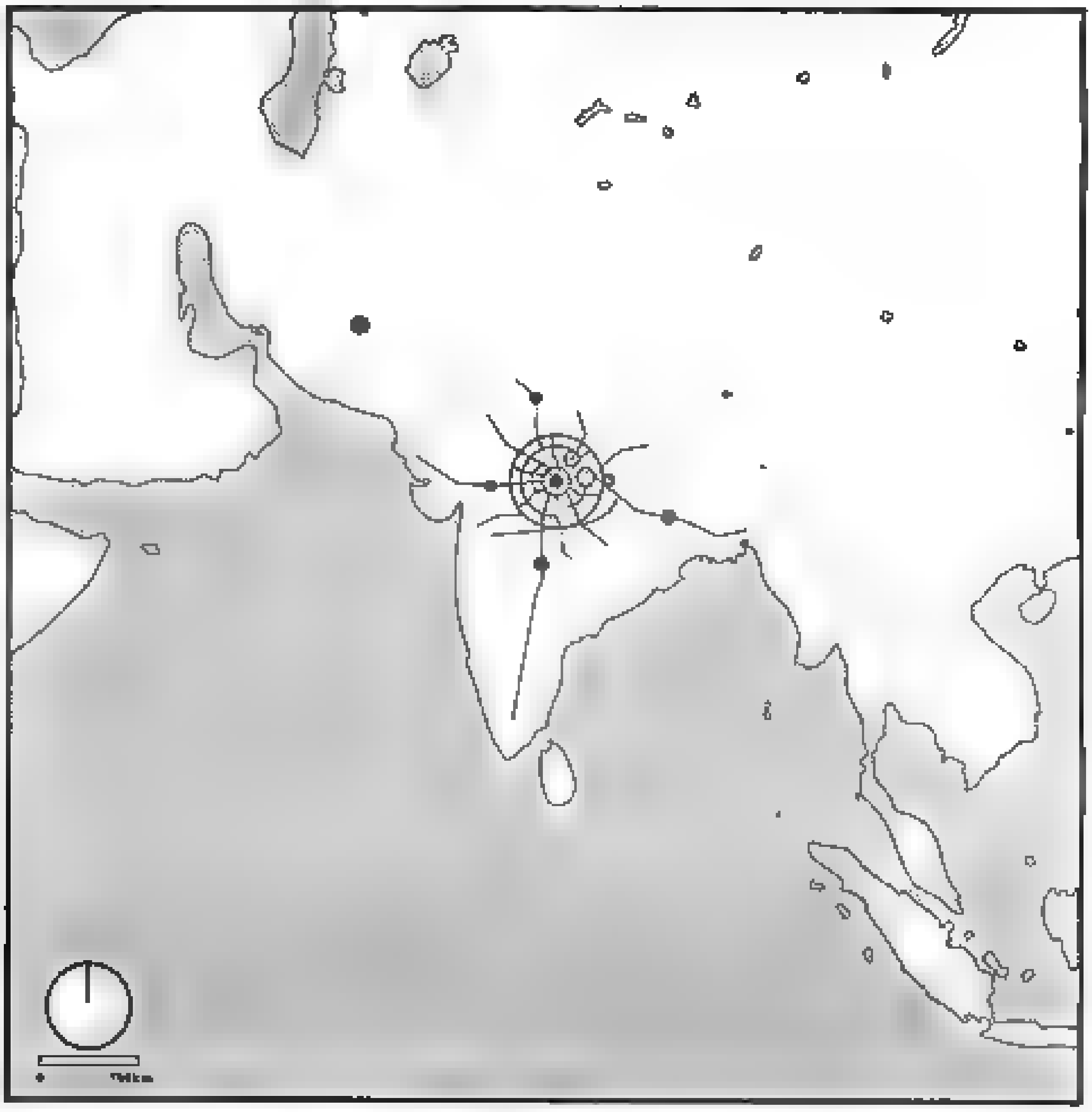
バベル期が終了したあとも、旧インド地方にはかなりの人間が生き残っていましたが、メガ＝シティとして整備されたのは、北米やヨーロッパのメガ＝シティが稼動してからでした。都市設計グループは、それら先進シティをよく研究し、メガ＝シティ・システムをそのままインドに再現したようです。

ニューデリーエリアはもちろん、アグラもジャイプルも、メガ＝シティとして再建設されたシティは、基本的には特に独自のアイデアもない、標準的な都市景観を形成しています。

ただ、ほかのメガ＝シティが「メガ＝シティは完全に機能的なユートピアである」としているのに比べ、シャンカラは根本の設計が違うようです。

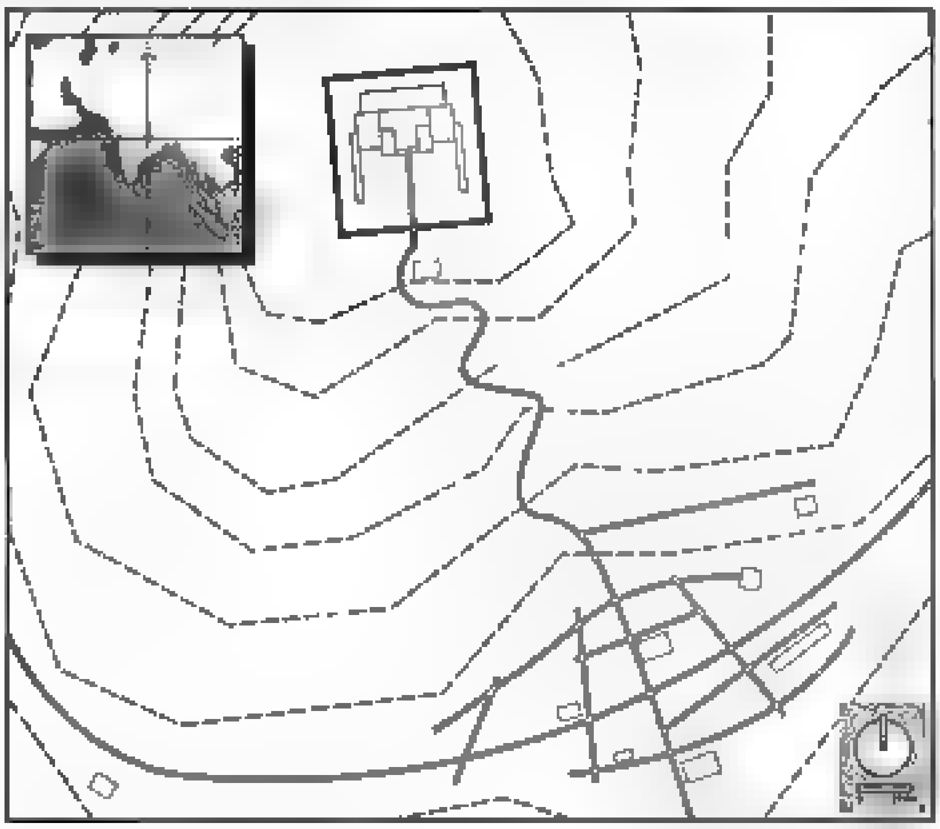
SHANKAR

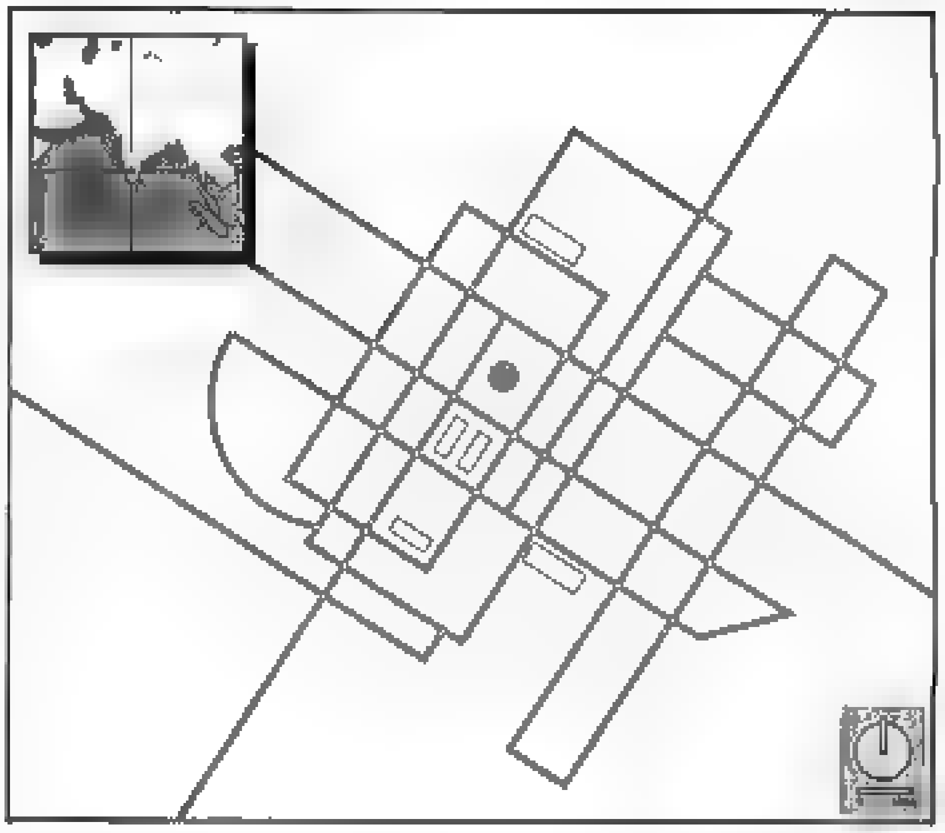
シティデータ
- 公式名称：ガルダ系企業連合都市
- 俗称　シャンカラ
- 範囲　旧ニューデリー～アグラ～ジャイプル間
- 中央ブロック所在地　ニューデリーエリア
- 人口　3億人
- 都市機能中枢：スーパーＡＩ《ナタラージャ》



VARANASI

ガンガパートを昔どおりバラナシと呼ぶ者は少なくありません。北の丘にあるのが、VIPの宿泊施設＆各種寺院が集中して存在している"大ヴィシュヌテンプル"。ガンジス川はマップのはるか南の方にあります。ほとりに近づくほど人口密度は高くなってきますが、治安も悪いので、富める者ほど（不本意ながら）川から離れた場所に住んでいます。





HOWAITI

ホワイチはシティから非常に近く、すっかりさびれてしまっています。

インドの街らしく、市内のそこかしこに寺院が建てられているのが特徴でしょう。中央の黒丸がその元締めたる"カイヌン寺院"です。

ホワイチには、恋占いの大家として有名なカーニヤークマリ氏が店を出しているので、恋に悩む乙女が世界中から訪れるといいます。

し、政府はメガーシティ内にダウンタウンができることを最初から理解していて、すべての立場の人間が無理なく共存できるような構造の都市を完成させているのです。

ニューデリーエリアは都市機能の中心地であり、行政・経済活動が執り行なわれるブロックです。こぎれいさを強調したモデル都市として建設されており、その清潔さは度を通り越して異常ともいえるほどです。

何しろパトロールロボットの10倍とも思える数のクリーナーロボットが地域のあちこちに稼動しているのです。実際、都市機能AIはニューデリーエリアの清潔化のため、その機能の30%以上を割いているといわれています。

ニューデリーエリアの路上ではいっさいのゴミを捨てることは許されません。それどころか、街の景観をそこなうような行為全般が厳しく禁止されているのです。爆破事件を起こしたテロリストは「破片などのゴミを路上に落とした」という罪で捕えられるし、路地に倒れたVIPが「道に血を1滴でも流せば」、それも罪となります。路上には足跡さえ残すことは許されません。

こういう極端な清潔主義のためか、最高に安全なこのブロックに居を構える市民はほとんどいません。VIPでもよほどの変わり者でなければ、多少危険でも神経が疲れることのない、ほかのブロックの住宅街を好んで住んでいます。シャンカラの上流市民、企業幹部などはストレスがたまりやすいという統計が出ていますが、その原因は明らかに、彼らの仕事場が存在するこのニューデリーエリアにあります。

ただし、エリアの警備はそれほど厳しいというわけでもありません。セキュリティは確かに、他のメガーシティと同程度のレベルですが、あまり緊迫した雰囲気がないのです。テロリストもばかばかしくて近寄る気にならないのでしょう。

ところで、市街中央の大きな区画に、〈マハラジャ〉という、外界と完全に遮断されたドーム状住区があります。ここには、何者かわかりませんが、少なくとも数十人の人が住んでいるようです。また、マハラジャ内には都市機能AIとはまた違う〈ヴィシュヌ〉と呼ばれるシステムが存在しているようですが、このヴィシュヌというのがAIなのか、それともほかの独立したシステムなのかは明らかにされていません。

アグラエリア

アグラは中心部が1層ブロックであり、その周囲には一般市民居住区、その周囲にはダウンタウン＝難民キャンプが存在しています。もちろん市民の気質からか、寺院や宗教がらみの建物はあちこちに点在しています。

また、ダウンタウンなどはのちに形成されたものではなく、計画的に用地がとってあったようです。

シャンカラの街並みを眺めていても、基本的には変わった点はないのですが、特に住宅街などでは、変わったマットが敷かれているのをあちこちで見ることができます。これは実は静電気回収マットで、市民生活に利用されています。

シャンカラ近郊は年間を通して高温で乾燥していますが、夜間との気温差が激しいことでも有名でしょう。こういう地域では静電気が発生しやすく、やっかいなものです。特にシャンカラでは夜間に静電気のぼうっとした光を見ることができるほどです。

これを利用したユニークな発電システムが静電気回収発電です。もちろん、補助電力にしかなりませんが、これで生活静電気の発生を押さえられるし、マットの値段自体も安いので、気休めでも、家に1枚くらいはあるのが実情です。

シャーティ・ランクと宗教

MHワールドは支配企業を頂点とする貧富の差が激しい世界です。世界中どこのシティでもこれは同じですが、シャンカラの社会においては宗教的／伝統的に階級制度が存在し、それがもとになった市民階層登録制度がこれです。

しかし、シャーティ・ランクによってシティの統制がとれているわけでもありません。

シャーティは人種、宗教、思想の枠を越えて設定された、新しいシティ内職能や階層制ですが、特に22世紀になって多くの民族や宗教が流れ込んだため、円滑な運営は難しくなっているといえるでしょう。ほとんどのシャンカラの住人は、むしろ20世紀以前から生き延びている慣習や宗教、色濃い影響に支配されており、それに従って行動しようとする傾向があるようです。

シャーティ・ランクは、出身者が営んでいる職業によって居住地を決定する制度です。人がやたらと多い割に、シティ面積が狭いというシャンカラの土地問題を緩和し、また人口の集中／過密によって発生する犯罪の予防策でもあるとされていますが、結果は旧世紀のカースト制度と同じような差別的な社会問題を引き起こすことになりました。

職業分類は8種類に及びますが、そのうち3種類はいまだにヒンドゥー教を引きずっています。ヴァラモン（司祭＝企業幹部）、クシャトリア（武人＝軍人）、ヴァイシャ（農民／商人＝一般市民）などがそれで、この階級に反対する人は大勢います。

シャンカラの市民でない者は難民や貧民ということになりますが、彼らは単なる非登録者でしかなく、当然ながら公式にはシティに住む権利はありません。ちなみに、シャンカラは世界でも一番「非市民」の多い街であり、同時にこれ以上新たな正市民の生家を登録させる余地はありません。

シャンカラに生まれたものの、不幸にして非市民の家に生まれてしまった場合、シャーティ・ランクに加わる、あるいは非市民という境遇から抜け出したいと思うなら、方法は3つあります。

ひとつはほかのメガーシティに行き、市民権を得ること。亡命者の市民登録審査は厳しいものなので、これはあまり現実的ではありません。

ふたつめは都市機能ネットワーク管理者になることです。ただし、本業のネット管理者ではなく、軍から採用されるためには、端末なしでネットに入り込むというEX能力（ケーブルマスター）を備えていなければなりません。シャンカラは他のメガーシティから比べると、こうした能力者が多く出現する傾向があります。ただ、貧民街では、EX能力を持っていても、ネットワークに近づく機会がないため、その能力を持っていることにすら気がつかないことも多いのです。

3つめはハンターになることです。ハンターになる「だけ」ならそう難しいことではないでしょう。ハンターは特殊なシャーティ・ランクのひとつとして認められており、一般市民と同じ地域に居住する権利が与えられます。ただ、この権利は本人のみ（家族はダメ）、1代限りです。

ところで、シャンカラはその土地柄からか、現在もあまたの宗教が盛んなところです。多くの宗教が時代に合わせて様変わりしていった中で、この地にあった宗教――イスラム教、ジャイナ教、キリスト教、仏教、シーク教ほかも昔ながらの形態を保っています。まるで、シャンカラは宗教の博物館のようでもあります。

ちなみに、シャーティ・ランクは宗教には関係ありません。

シャンカラの住民のうち、70%がヒンドゥー教徒ですが、大きな宗教どうしは抗争するようなことはありません。争いをするのはたいてい新興の急進的な宗教の信徒です。それぞれの寺院はシャンカラのあちこちに建てられています。

ちなみにマットを発明したのは東京の化学繊維企業ですが、異常なくらい静電気が発生するところでないと役には立たないので、これが実用されているのはシャンカラだけです。

ジャイプルエリア

こちらは高級住宅街、アーミーベース、中心オフィス街などが広がっています。ちょうど、高級住宅街やオフィス街のまわりをアーミーベースや軍関係施設がぐるりと囲むように存在しており、内外の敵からVIPを守っています。

街並にしても、ただ高価なだけではなく、やはりモスクやら情緒あふれるデザインの建物はあちこちにあります。

シャンカラは、シティの経済能力に比して不釣合いなくらい大規模な軍事力を有していますが、これは支配企業のなかに兵器産業を主幹としているものがあるからであり、また人口が多く、兵員が確保しやすいという理由からでしょう。もちろん、テロリズムやシティ外の中小敵対勢力は多く、そのために大規模な戦力を確保しているのだという説明もできますが、人件費がまだまだ安い（1台の機械を使うより10人の人間を使うということ）ということも表しています。

シャンカラに難兵がやってくることはあまりありません。このシティが地上で敵対している勢力はいくつかありますが、当面の敵はアーミーだけで十分相手ができるからです。

また、企業経営の公安機関はなく、すべてアーミーがその役割を果たしています。これも奇妙な点と言えるでしょう。

シャンカラのネットワーク

シャンカラは膨大な数の市民を抱えているために、独立したローカルネットを経営しています。ネットワークの分野で、もの珍しい話題をピックアップして解説していきましょう。

1．グローバルウェブのバグ

シャンカラのローカルネット（グローバルウェブ）は、KOTODAMA言語系ネットワークですが、グローバルウェブ内だけで作動するローカル言語として《DEVA》と呼ばれるものが設定されています。

有名な話ですが、DEVAの基本カーネルにはバグがあるようです。「ようです」というのは、誰もが1回くらいは見たことがあるのですが、再現性がなく、同じことを同じ手順で行なっても、そのバグ（らしい現象）を再現することができないのです。

しかし、シャンカラに住む一部のネットワーカーたちはこのバグの仕組みを解析したらしく、それを逆に利用したいろいろな技術を開発しています。彼らはこれを『闇の魔法』もしくは単に『魔術』と呼んでいます。

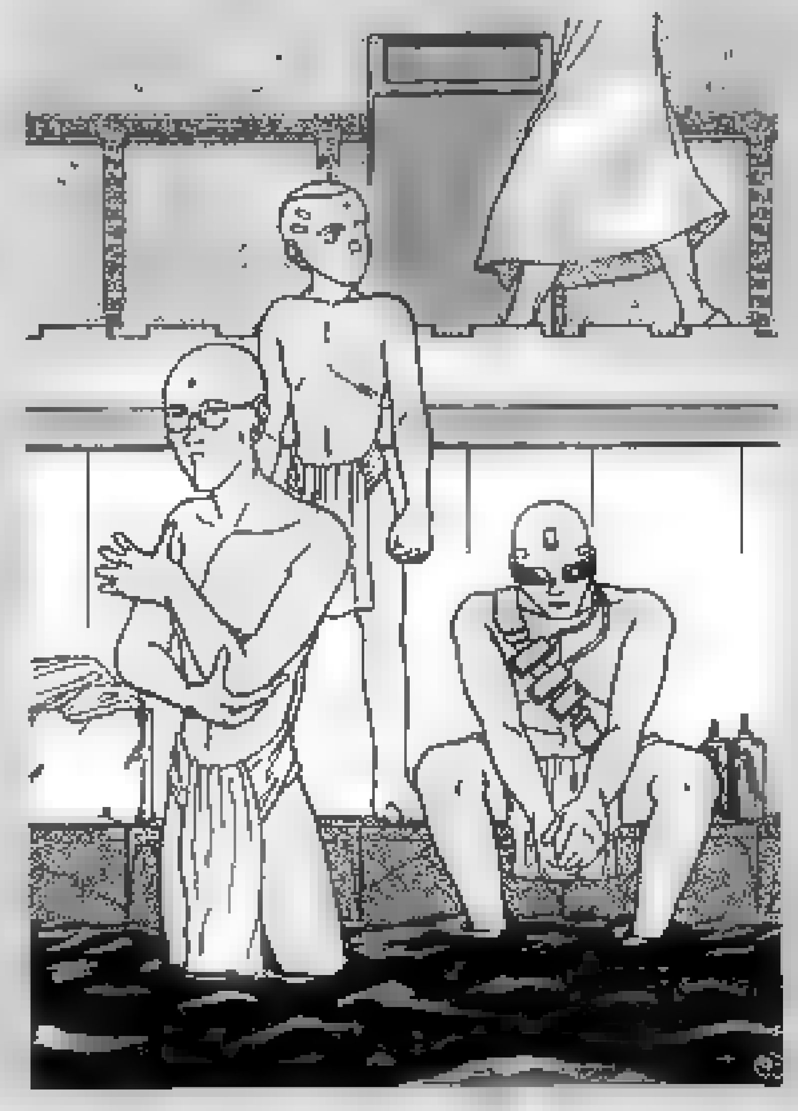
2．ブレーン・スルー

DEVAのバグがこれです。あまりにも大がかりで劇的なため、DEVAのバグといえばこのブレーン・スルーというぐらい有名ですが、実際はその知名度ほど頻繁に起きることではありません。2～3年に1度くらい、というところでしょうか。

シャンカラのネットワークは多重階層構造をとっていますが、この各階層間の隔たりがなくなり、世界が2重写しになってしまいます。

他の階層が見えるということ以外はまったく普通と変わりありません。ですが、ネット内を制御しきれないデータが流れているというのはあまり気持ちの良いものではないでしょう。

だいたい数時間くらいでこの現象は終わります。



ガンガバード

聖なるガンジス河のほとりにある聖地、旧バラナシをそのまま継承したのがガンガバードです。

このタウンが存続できたのはヒンドゥー教の聖地だから、つまりただただ宗教的な理由からであり、巡礼のほかに何にも利用されていません。

バラナシはバベル期のころ、レーザー攻撃衛星の誤射事故によって壊滅的な打撃を被りましたが、シャンカラの支配企業幹部たちは私財を出し合ってここを再建したのです。そして、ガンガバードは現在も資産家たちの私的な財産によって運営されています。

周囲は荒野ですが、安全は確保されています。ガンガバードのために軌道上にはわざわざ気象コントロール衛星が配置されており、バンデット／ミュータントからタウンを守るアーミーまで駐屯しているのです。

また、シャンカラからはずいぶん離れていますが、市民でヒンドゥー教徒なら誰でも格安の料金でここへの巡礼を許されているし、宿泊費や食費などもすべてタダです。

シャンカラに住む信心深い数10人の貧民が金を貯めて、トレーラー乗りのランドブラスターを雇い、ここへやって来たことがあるのですが、それは美談としてネットワークで大々的に放送されました。

3．パールヴァティ

バグではありませんが、グローバルウェブ内に出現する電脳神として有名な者にパールヴァティというのがいます。

サリーのような服を着た女神のようなイメージ形態で認識されます。その能力は底知れず、穏やかで慈悲深い行動をとり、困っている人々を助けます。しかし、それは法律や人間社会の決まり事といったものではなく、彼女独自の判断基準に基づいているようです。時にはＡＨＰに追われる者を助け、時にはＡＨＰに力を貸し、ネット内で自在に力をふるいます。

すべての種類の電精を操り、無限に近いサイバーネット階層を縦横無尽に移動する能力を持っているようです。

4．電精

電精もＤＥＶＡのバグのひとつです。

ジャックインした人を含めて、サイバースペースのすべてのものは何らかの情報の集合体ですが、電精は本来なら（つまり他のネットでなら）「匂い」として認識されるであろう情報量が希薄な拡散型情報の一部が、なぜか収縮し認識できるほどの情報密度にまでなってしまった（といっても形が見えるわけではなく、「気配」という程度です）ものなのです。

この拡散型情報集合体は自然発生したものですが、それぞれの個体は何らかの目的を持っているかのように振る舞います。

例えば《マハーカーラ》と呼ばれる電精は、一直線に進行し、その進行方向にあるものをすべて（可能なら）破壊します。また《ダヌヴァンダッ》と呼ばれる電精は誰に頼まれたわけでもないのに、見つけたデータの断片からデリートされたデータを修復します。

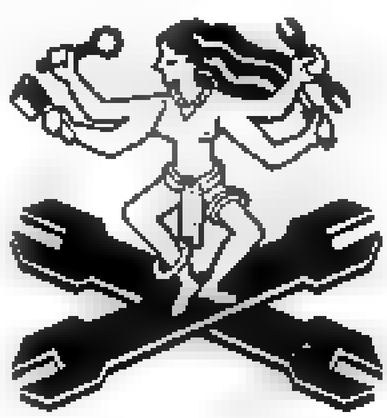
これら電精の性質を完全に理解し、自分の目的のために自由に使えるのがメンターと呼ばれる人々です。ＥＸの一種なのでしょう。

彼らは自分の情報の一部を電精の中に組み込むことによって、電精を自在に呼び出し、自分自身のために動かすことができます。もちろん、電精には思考能力はありませんから、ごくごく簡単な仕事しかさせられません。

支配企業

1．カーン造船

専門分野　重工業、鉱工業など
- 公安機関　カーン警察軍
- 軍事機関　同上
- プロフィール



シャンカラを支配する２大企業はどちらも運輸に関係した産業を元にしています。これは単なる偶然ですが、もしかするとインド人は貿易や運輸業の職業に長けているということなのかも知れません。

カーンともうひとつの企業、ストラトエアは表立った仲たがいはなく、少なくとも事業面ではよく協力しています。ただし、両方の企業幹部たちはみな名家の出身で、見栄のために対立することはよくあります。

カーンは、旧インドの数人の裕福な貴族が資本を併せて造船会社としてスタートしましたが、2150年代では船などつくっても大きな儲けは期待できません（しかし、造船所を持つ企業は少ないので注文はけっこう多いようです）。現在では兵器を中心とする重工業――戦車から宇宙船



ドラッグ

シャンカラの人々は昔からドラッグの使用に抵抗を感じず、いわゆる麻薬の取締りについてもゆるやかです。普通のメガーシティでは違法とされていても、ここでは合法とされているドラッグの種類は少なくありません。また、シャンカラでしか手に入らないような奇妙なドラッグもたくさんあります。

ドラッグは、ここの特産品の中で唯一、支配企業が生産～流通に関与していないものです。シャンカラのはずれ、厳しい自然の荒野をさまよう《ドラダ》と呼ばれるドラッグ大好きの遊牧民がほかのシティから市販品を流通させたり、個人であやしいクスリを生産しているのです。

特産のドラッグのうち、あやしいブツをひとつ挙げてみましょう。

●ソーマ

インド神話に登場する神々の食べ物の名をとったこのドラッグは、細胞の賦活効果と延命作用があるという噂です。それだけにとんでもない金額で取り引きされています。

なぜこの麻薬に延命作用があるのか、生化学的には詳しいことはわかっていません。しかし、一説によると、この麻薬は細胞中にある老化遺伝子の働きを阻害し、あるいは破壊する機能があるといいます。

までという、大きなものをつくるのが得意な企業です。

技術力は低めですが、有力シティの一流企業より安価に製品を提供できるという点では好評です。

また、シャンカラは天然資源には比較的恵まれており、周辺地域には鉱物、燃料などの鉱山や鉱床が多く残っています。これらを採掘／精製しているのもまたカーン傘下の企業です。

ところで、カーンは自ら「ガンガダーラ（ガンジス川を支える者）」という別名でもって自社を宣伝しています。宇宙開発に早々に着目し、航空宇宙技術の開発についても積極的で、確かに将来はあなどりがたいスーパーパワーになるかも知れません。

2．ストラトエア

・専門分野　宇宙開発、食品など
・公安機関　ケダールナート
・軍事機関　同上
・プロフィール



もともとはヨーロッパ資本の航空会社でしたが、多角経営を機に独立して成長を続けています。21世紀中盤にはカーン造船とともにインド政界に進出、経済至上主義を唱え、議会では「ガルダ派」と呼ばれていました。

スパカのパテント独占がなかったら、そして環境破壊がなかったら、同社の現在の成功はなかったでしょう。発明された当時、誰も見向きしなかった合成香辛料ですが、現在は世界中の食卓でストラトエア（傘下の系列企業）の製品を見ることができます。

国内外向けにスパカ、国内向けにシプロ（輸出できる代物ではありません）を生産し、カーンと協力してスペースコロニーを建設して、今度はそこで生産される本物の農産物や畜産物を輸出できるようになりました。しかし、ストラトエアは月面に本社を置くことはまだできません。ほかの列強シティの企業がそれを許さないからです。

さて、現在のストラトエアの社長はアヴィス・シャドゥといい、気鋭の俊才というもっぱらの噂です。社交的だし、知的な風貌をたたえ、洗練された雰囲気を持つ二枚目で、特に若い女性の間で人気があります。

が、伝統を軽んじる傾向があるので、幹部連の中では孤立しています。何しろカーンにせよ、ストラトエアにせよ、その中心にいるＶＩＰたちは旧インドのヴァラモン階級の貴族の末裔であり、伝統とヒンドゥーを重んじることが常識なのです。

彼の奥さんはサティといいますが、ここ数年、公式の場には姿を見せていません。噂では病気だそうです。

公安機関とアーミー

シャンカラのふたつの支配企業はそれぞれのアーミーを所有していますが、独立した公安機関はなく、アーミー内の１セクションとして公安部を置いています。アーミーが巨大なため、そこに警察機構を含んでしまったほうが、経費の面で楽なのでしょう。

１．カーン警察軍

・ディビジョン　カーン造船
・主な戦力

セクション・カーリー（侵攻部隊）	陸上機動戦艦×３、 侵攻戦車×500
セクション・ハヌマーン（歩兵部隊）	装甲車×1,500、 兵員40,000名 コンバットシェル×3,000
セクション・ガネーシャ（機甲部隊）	ホバータンク×50、 戦車×600、 軽戦車×10,000、 コマンダー5,000名
セクション・クリシュナ（空軍）	空中母艦×１、 戦闘爆撃機×20
セクション・ヴリドラ（ＳＰ）	サイボーグ200名
セクション・ナーガ（ポリス）	パトルトレーラー×[illegible] ホバークラフト×[illegible],000 パトロールロボット多数 装甲車×500、 ホバーボート×30 要員多数ほか

・プロフィール

何より、非常に組織の規模が大きいことが特徴でしょう。戦時下でもないのに、これはもう私設軍の枠を超えています。

また、バックアップしているのが大型兵器メーカーであるためか、カーン警察軍は（実用性はともかく）巨大なメカニックを多数有しており、常にそれを中心に作戦を展開するのも特徴でしょう。

特にセクション・クリシュナが所有する空中母艦は翼幅240mにも達する巨大航空機であり、多数のヘリや航空機を搭載しています。空中母艦を有しているのは世界広しといえどカーン警察軍だけですが、この巨大メカは実用性に乏しいといわれています。

セクション・カーリーが有する地上戦艦は、巨大な陸上空母で、こちらも多数の戦車や兵員を搭載しています。小紛争の際には地上戦艦が迅速に展開し、作戦を遂行しますが、これは強力なアーミーとして恐れられています。

ただ、巨大兵器と物量はともかく、兵の士気は低く、訓練も行き届いていないし、細かな装備にしてもすべてが３流品で、アーミーとしての質は世界最低レベルでしょう。大規模な組織をそろえれば、どこかに無理が生じるものです。

セクション・ヴリドラ、セクション・ナーガは公安機関です。それぞれアーミーの一セクションとして位置づけられていますが、実際の業務はシティ内の治安を維持することです。

シャンカラの周辺の敵対勢力

近くにメガ＝シティそのものがないので、その意味では直接利害が衝突することは少ないでしょう。

ただ、地球上の軍事面でのシャンカラの当面の目標とは、旧モンゴルにあるシティ《ライルバートル》を奪取することです。ライルバートルはモスクワの《ネオグラート》が保護している小型のメガ＝シティで、このためかシャンカラとネオグラードは不仲気味です。

東西にはそれぞれ《グレートホンコン》と《アル＝バビロン》がありますが、このふたつとは距離もずいぶんあり、互いに不干渉です。

しかし、実は敵はシャンカラの近郊にたくさんいます。民族ゲリラがそれで、メガ＝シティこそ持っていないものの、数万人もの兵士を抱える大規模な集団さえあるのです。

シャンカラ行政府のやり方が気に入らない者も市内に大勢います。彼らはテロという手段でシャンカラを転覆させようとしているのです。



アンダカ事件

例だけ、過去にシャンカラで発生した目立つテロ事件を紹介しましょう。

アンダカ事件は、2138年7月12日にアジメールにあった小さな空港で起こった騒擾/爆破事件です。死者1,562名(うち1,021名が空港関係者や一般乗客など民間人)、負傷者はその4倍にものぼるという大惨事となりました。

テロ組織《アグニ》のリーダー、アンダカ教授の亡命を食い止めようとケダールナートのヴァジュラが直接行動に出たことが直接のきっかけとなった事件です。彼らは空港警備隊に連絡をとらずに武装集団を空港に送り込みました。プライドを傷つけられたカーン警察軍の警備隊は、ヴァジュラに協力せず、一方、アグニもアンダカ教授の国外脱出を助けるべく武装集団を空港に潜入させたのです。

アグニのメンバ が、戦術核爆弾が秘匿されていた倉庫に迷い込み、それを警備隊が攻撃したところから火の手は上がりました。ヴァジュラチーム・テロリスト・警備隊の3つ巴の戦いの中、核弾頭が暴発し、空港の1/4が吹き飛んだのです。

教授はその生存が絶望視されていましたが、(一足早くシャトルが飛び立っていたため)無事だったようで、最近ではさらにテロ活動を激化させています。

この事件は、直接に核の脅威にさらされたことのないシャンカラやガンガータウンの人々に大きな衝撃を与えることになりました。

ヴリドラのサイボーグたちはエリート並みの戦闘能力を持ち、ときには紛争にまで駆り出されますが、基本はあくまでＳＰであり、ＳＷＡＴやカウンターテロ部隊の真似ごとは積極的にはしません。

そう、実はカーンにはエリート部隊がありません。兵器と兵員はそろえられても、エキスパートは養成できないのでしょう。ただ、アーミー首脳部は、少数のエリートを養成するくらいなら、その分組織規模を拡大すべきだと考えているし、数があればたいていの事態には対処できると踏んでいます。

２．ケダールナート

・ディビジョン　ストラトエア

・主な戦力

カバーラ(ＡＨＰ)	戦闘バイク×2,000、装甲車×30 ＡＨＰオフィサー1,000名、 戦闘要員8,000名
ヴァジュラ(ＳＷＡＴ)	サイボーグ300名、特務ヘリ×５ 特務ホバータンク×10 コンバットシェル×100
ストゥーパ(ＲＰ、ポリス)	バトルトレーラー×４、装甲車×50 戦闘要員2,000名
ヴェーダ(アーミー)	モビルマスター×30、 ホバータンク×200 各種戦車×3,000、装甲車×5,000 コンバットシェル×1,500、 戦闘ヘリ×30、輸送ヘリ×100、 攻撃機×10、兵員10,000名

・プロフィール

ケダールナートは、特殊な公安部隊あるいは(準)エリート戦闘部隊の集合体です。カーン警察軍に足りないものをすべて備えているといっていいでしょう。戦闘員の練度や装備の質もこちらの方がましですが、その分、数はそろえられなかったようです。総体的な評価はカーン警察軍と同等ということになるでしょうか。

ヴァジュラはＳＷＡＴとして発足しましたが、これは特殊部隊でもあり、シティ内のテロリストだけでなく、シティ外で対ゲリラ戦を展開することも多いようです。その能力はエリート部隊としてみればそれほど優秀というほどのものではないようですが、任務は何とかこなしているようです。彼らはどうしようもないケースでは、しぶしぶながらもハンターなどさらなるエキスパートの手を借りて事件を解決することもあります。

カーン造船／ストラトエアともに別に宇宙軍も組織しているはずですが、その実体は明らかではありません。所有はしていても、現在のシャンカラの世界へのプレゼンス・レベルを見れば、そして地上軍にこれだけの経費を割いているのでは、恐らく大した規模ではないでしょう。

自然環境

カタストロフ以降、インド亜大陸の北部とインド洋上には超高気圧が年間を通じて居座ることになりました。超高気圧に南北をはさまれているため、大陸全体は年平均気温が50～60℃という、常人には耐えられないくらいの猛暑の地となっています。

また、砂漠ばかりなため、夜間の冷え込みも相当なものです。

シャンカラ市内でさえ、日中気温は45℃を超えるし、中西部の砂漠地帯では昼夜の温度差が3桁に及ぶことさえあります。昼間は高熱、夜間は厳寒による死者は昔も今も絶えません。

ところで、この南北の超高気圧は、ＮＢＣ汚染を食い止めるという恩恵をもたらしました。

インドがＮＢＣによる大きなダメージを被ったという記録はないし、環境を破壊するような開発も過去には特に行なわれていませんが、その周辺地域(中東、ユーラシア、東南アジア、東アジア)の汚染はひどいものでした。本来なら季節風などで汚染物質が流れ込んでくるはずですが、インドの汚染度はほどほどなのです。

超高気圧の境い目は(気圧の急激な差によって)常時突風が吹き荒れています。これがちょうどエアカーテンのような役目を果して、ＮＢＣ汚染物質(およびその複合汚染や変異体なども)の侵入を防ぐ格好となったのでした。

ただし、インドは人が住むのに適した場所とはいえません。自然環境——特に高すぎる気温は致命的です。

バベル期以降の環境の変化についてこれなかった多くの野生動植物は絶滅しました。しかし、以前から高温乾燥の気候帯にいた生物の一部が移動してきたため、動植物の個体数は再び増えつつあります。現在の自然環境が安定した状態であるのは確かでしょう。そして、ほかの地域に比べるとミュータントの発生確率は低くなっています。

内陸部は砂漠一色ですが、沿岸部はインド洋に発生した寒流の影響で降雨量がやや多いようです。これは植物の生育に適した状態であり、将来が期待できるでしょう。また、意外にも南インド洋とその周辺の島々は生物の宝庫となっています。ただし、シャンカラ行政府はこの情報をひた隠しにしており、保護も行なわれていません。

異常気象について。まず、80～100℃にも及ぶ熱砂嵐がしばしば発生します。これに巻き込まれると、生身の人間はやけどによる重傷はまぬがれません。フルボーグでも、防護対策が完璧でなければ、手ひどいダメージを受けることでしょう。

熱砂嵐のうち、北部で起きるそれは異常に酸素濃度の低い酸欠空気からなっています。この酸欠熱砂風に巻き込まれたら、酸素マスク装備をしていたりオキジェンタンクをつけていない者は窒息してしまいます。砂嵐の規模によっては、そのままそこで死んでしまうことでしょう。この酸欠熱砂風は、時には竜巻の規模にまで成長し、頻繁に起こるフェーン現象と合わせてシャンカラの最大の天災となっています。

ミュータント

ヘクサタイガー

６本足の虎です。非常に素早く、また静かに行動するので、荒野で出逢った場合は危険な生き物であり、主に夜間に狩りを行ないます。夜目がきくというより、ほとんど暗視スコープなみの眼力を有していますが、これは逆にフラッシュなどを浴びせると当分の間、まともにものが見えなくなるという弱点でもあるでしょう。

ヒュドラ

頭の部分がいくつもに分かれた、長さ６～７ｍの多頭コブラのように見えますが、これは正体不明の生物で、一説では植物ではないかともいわれています。ヒュドラは荒野に深い穴を掘ってそこに潜んでいます。獲物が近づくと突然飛び出してくるというわけです。

牙には猛毒があり、噛まれると30分くらいで死んでしまうでしょう。

また、ヒュドラを倒すことができたなら、穴から引きずり出してみましょう。その尾の部分は人根のようで、多数の毛根が出ていますが、尾の先端部には、人間が脳で生産する10～50倍のエンドルフィンが抽出できます。神秘な存在だからなのか、小型のヒュドラはニューウェーブシャーマンにご神体として奉られていることがあります。

多くのコミューン

シャンカラはもともと貧民を収容できるようつくられたシティなので、多くの弱者がやってきました。もっとも行政府はよそ者を受け入れるつもりでダウンタウンを設計したわけではなく、土着の貧者のために貧民街をつくったのですが。

南アジア全域、シャンカラの守備範囲だと特に北部インドからヒマラヤにかけてのあたりにはいくつかの小さな村があります。これらは見捨てられたコミューンだったり、ときには大陸隊をたくらんで今日を忍ぶゲリラの隠れ家です。シャンカラ行政府はこれらの存在を公式には認めていません。ただ、その行政府も、トラダについては、裏取り引きでもあるのか、行動を阻害するような真似はしません。

ここで、コミューンの人々を見てみましょう。

1．ドラダ

インド北西部～中東～カザフを往来するさまよえる民で、遊牧ではなくドラッグの生産と売買を生業としています。「ドラダ」の語源は、ドラッグ・トレーダーであり、それがなまったものとされています。

彼らは、一様にターバンのような手製の防毒防塵マスクをし、さまざまな形のゴーグルをつけ、ダブダブの防護服のような民族服を着ています。

ドラダは厳しい大異変後の自然の中を生き抜く術に長けており、その秘密は常時服用している自家製のドラッグにあるともいわれています。

放射能障害にかからなくするドラッグ、延命効果のあるドラッグ……それらの薬の材料／成分／精製法などはその家に伝わる秘密となっており、たとえ仲間でも教えたりすることはありません。

彼らは、シャンカラの人々を含め、滅多に他民族には心を許しません。たぶん、それは迫害と利用ばかりされてきたからでしょう。ただ、彼らと寝食をともにし、災いを乗り切ってきた者は仲間と認め、心を開いてくれることもあります。

2．ジプシー

もともと定住地を持たず流浪の旅を続けていたジプシーですが、旅が危険な時代なので、土地に定着する者は多いようです。

ジプシーは、シャンカラのダウンタウンに住んだり、郊外に村をつくっていますが、彼らのリーダーたちはたいてい「今度の地には少し長く居すぎただけだ」と言います。流浪をするのも自由なら、その地にどれだけとどまるかも自由でしょう。

しかし、50年以上にも渡る滞在は、確実にシャンカラの文化に影響を与えました。

3．東南アジアの難民

21～22世紀初頭まで続いた東南アジア各地の戦争／紛争は、一般市民の生活を圧迫し、住むべき土地を奪っていきました。この人々はこうした国々からの運のよかった脱出者たちです。

彼らの大半は安全な土地を見つけて、そこに定住したがっていますが、現実にうまくいっている例は少ないようです。

人面牛

ヒンドゥー教では牛や犬は聖なる動物としてあがめられています。数はずいぶん減りましたが、ガンガバードでは生き残った牛や犬が放し飼いにされています。これはたとえミュータント化した危険な牛や犬でも同じことですから、ある意味ではガンガバードは非常に危険な街です。

シャンカラやガンガバードにはなぜか不気味な生き物が現れることが多いのですが、2040年ごろ、当時まだガンガバードがバラナシと呼ばれていたころ、街に奇妙な1頭の牛がいた時期がありました。

顔が人間そっくりで、そのうえヒンドゥー語を話すのです。そいつは集まってきた群衆に向かって、いろいろとたくさんのことを話しかけました。その大部分は謎めいた予言でした。汎アラブ戦争やバベル期、メガ＝シティ体制など、その後世界に起こった多くの事柄がすべて言い当てられたのです。

この話が、真実であるかどうかはもうわかりません。一般には、まるっきりのデマであるという説とミュータント牛のところまでは真実だという説が有力です。2150年現在、特に貧民たちの間でこの噂は相当な信憑性で語られ、《人面牛教》までできたようです。

人面牛の最後の予言は次のようなものでした。

「支配者は取って代わり、石の時代がやってくる」



MEGA-CAPETOWN
メガ=ケープタウン

シティ概要

生産と消費、資源と破壊、生と死が入り混じるこのメガ=シティは、表向きはネオアフリカーナー系、つまりアフリカに本拠を構える3つの地元巨大企業が管理をしています。これらは俗に《シャインスリー》と呼ばれているようですが、実はこれは3社を誉め讃える意味の言葉ではありません。むしろ、皮肉といったほうがよいでしょう。

メガ=ケープタウンは確かに対外的に強いシティではないわけですが、表向きはどこにも支配されることのない独立したメガ=シティとされています。

しかし、実はシャインスリーは傀儡企業でしかなく、それを操っているのは海外の有力メガ=シティに本拠をおく、より強大な巨大企業なのです。

シャインスリーには、それぞれ異なる思惑を抱く3つの海外巨大企業の後ろ盾があるという表現もできます。

この裏の支配企業3社はシャインスリーに対して《シャドウスリー》と呼ばれています。シャインスリーが傀儡でしかないことは、いまや公然の秘密であり、独立の気運盛んなネオアフリカーナーの企業人でさえ、この言葉をしばしば口にします。

シャドウスリーは、互いに牽制しつつも、メガ=ケープタウンをアフリカ大陸でうまく生きながらえさせようと努力しています。

シャドウスリーの目的はレアメタル(希少金属)や貴金属など地下資源の獲得です。メガ=ケープタウンを狙う近隣メガ=シティににらみをきかせる反面、アフリカという紛争の絶えない土地柄を利用して、新技術や新兵器の実験なども頻繁に行なっているようです。

メガ=ケープタウンは周辺に敵対勢力が多く、また資源はあってもそれを単独で活用するだけの外交力もありません。有力メガ=シティの援助なしでは存続できないシティであり、住民たちも内心ではそれをよく理解しています。

しかし、少なくとも行政府はネオアフリカーナー思想に凝り固まっており、表向きは非アフリカ人を何とか追い出そうとやっきになっているのです。

シャドウスリーに経済を握られつつも、行政府の意向を尊重しようというのがシャインスリーの統一見解であり、支配企業間はその面ではある程度友好的です。これは世界でも珍しい運営形態といえるでしょう。

シティ構造

メガ=ケープタウンは、旧南アフリカ共和国の首都ケープタウンをもとにして建設されたメガ=シティですが、ほかのシティと違った構造をなしています。

ほかのメガ=シティはエリアどうしが直接つながっていたり、それぞれのエリアが多少離れていても、それぞれがハイウェイやリニアラインなどで連結されているものですが、メガ=ケープタウンは激戦区のすぐそばであり、資源採掘が盛んで、さらに人口が少なめであるということもあって、エリアはアフリカ南部全域に散らばり、それぞれが独自に運営されているのです。

メガ=ケープタウンの基本範囲として認識されている地域、つまりエリアは3か所で、ひとつが《ケープエリア(旧ケープタウン)》、ひとつが《プレトバーグエリア(旧プレトリアーヨハネスバーグ)》、それと《ダイヤモンドシティ(旧キンバリー)》です。そのほか、特に大きなタウンとしてマプートがありますが、これはあくまで港としてのタウンであり、メガ=シティの機能を担うエリアとしては認められていません。

では、各エリアをみていきましょう。

ケープエリア

ケープエリアはメガ=ケープタウン全体のすべてを管理する、立法/行政/司法の中心地です。ここは中央ブロックであり、また、上流市民の住宅と支配企業のオフィス街が建ち並んでいます。

機能美と様式美を兼ね備えたデザイン、荒涼たる大地に忽然と姿を現す白亜の建造物群は、初めて訪れる人にとって大きな驚きと感動を与えることでしょう。一般市民の居住区やスラムなどは港湾部にわずかにあるだけで、ほとんど存在しません。

ケープエリアはメガ=ケープタウンのもとになった港町で、昔は大変に治安の悪い土地でした。メガ=シティ建設時も、当初はとてもここに機能中枢を置き、中央ブロックとするのは不可能かと思われたほどです。

行政当局はケープエリアから無法者たちをほかのエリアに強制的に移住させたのち、機能中枢を設置しなければなりませんでしたが、これは新たなテロの原因となりました。

あまりにテロ事件が多くなったため、司法側は何らかの方策を講じなくてはならなくなったのです。彼らは画期的な方法で、この無法地帯をあるていど平和な地区にすることに成功しました。《RGS》という治安維持システムがそれで、このブロックの建物の通風口からは常に精神を安定させる薬品入りのガスが供給されるようになっているのです。

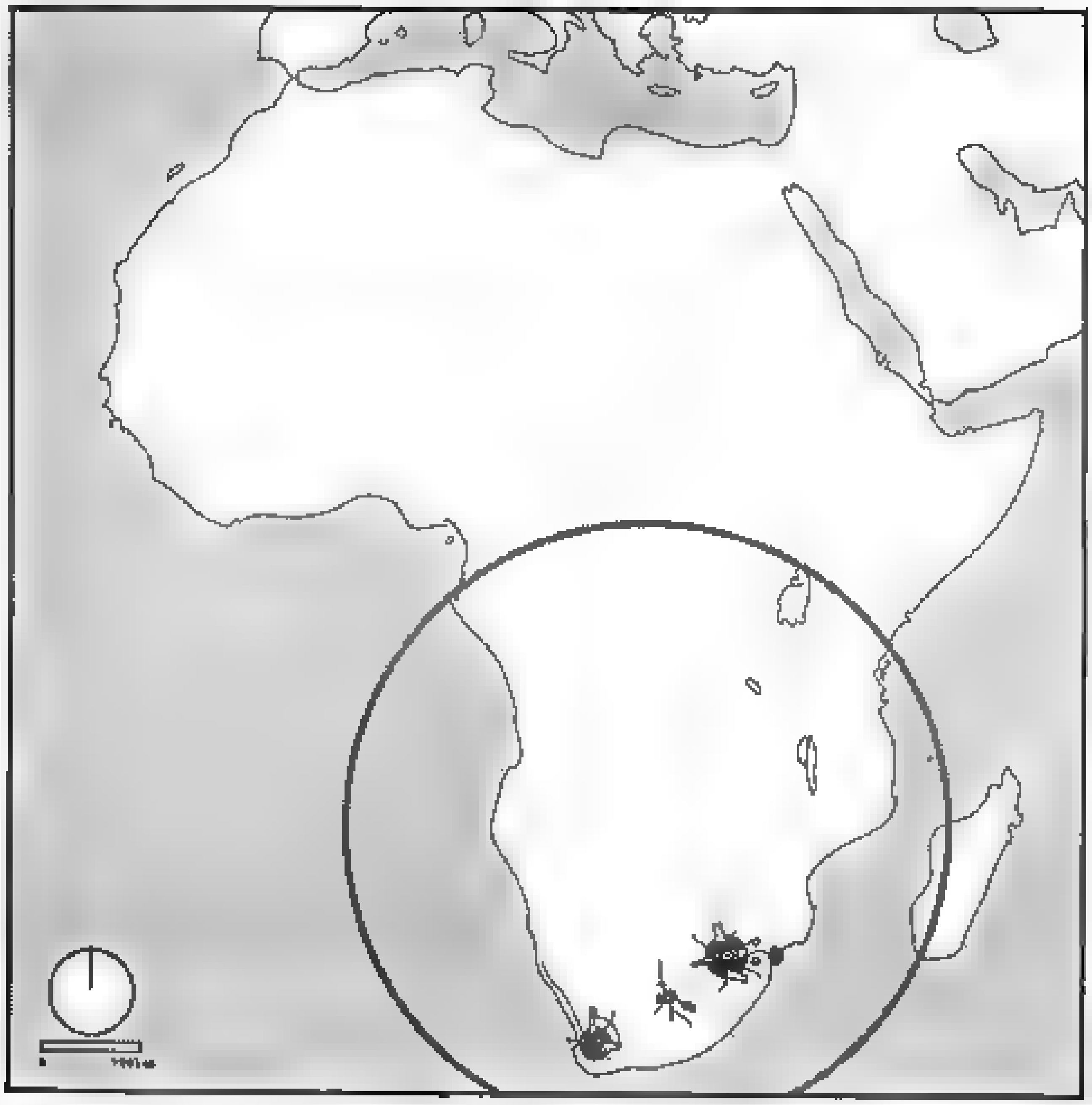
精神安定ガスは建物内のみならず市街にも流されており、そこに住む市民あるいはケープエリアを訪れるすべての人々の精神を安らげています。

RGSは、はっきり言って付け焼き刃の対策でしかありません(テロを実行しようと決心した者はガスマスクを着けてここに潜入するでしょう)。しかし、効果がまったくないというわけでもなく、社会不安やストレスから生じる突発的な事件や暴力犯罪などは明らかに発生率が低いのです。

シティのすべてを司る(つかさど)機能(都市機能AI、支配企業オフィス、VIP住宅)はすべてケープエリアに集中しており、副中央ブロックも存在しないメガ=ケープタウンにとって、ここは本当に重要なエリアです。だから、RGSなどという大変に経費がかかるセキュリティシステムも必要

MEGA-CAPETOWN

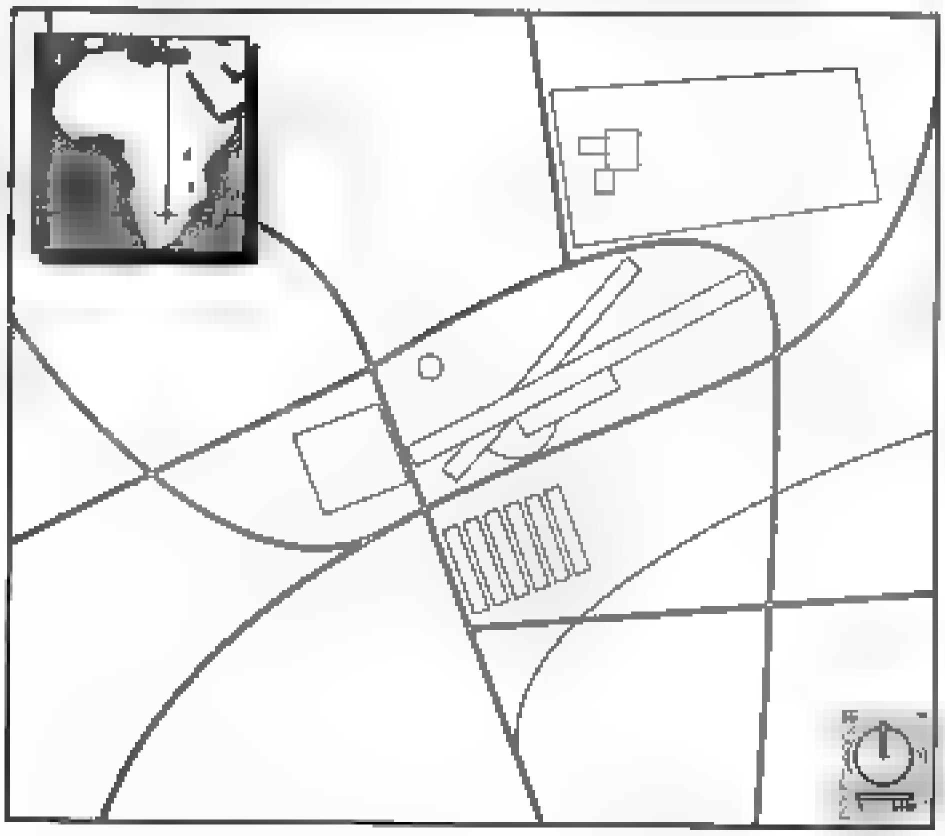
シティデータ
- 公式名称　南アフリカ共同機構
- 俗称　メガ＝ケープタウン
- 範囲　旧ケープタウン、キンバリー、プレトリア〜ヨハネスバーグに点在
- 中央ブロック所在地　ケープエリア
- 人口　3500万（ケープエリア300万、ダイヤモンドシティ700万、プレトバーグ2500万）
- 都市機能中枢　複合ＡＩ（クインテット）

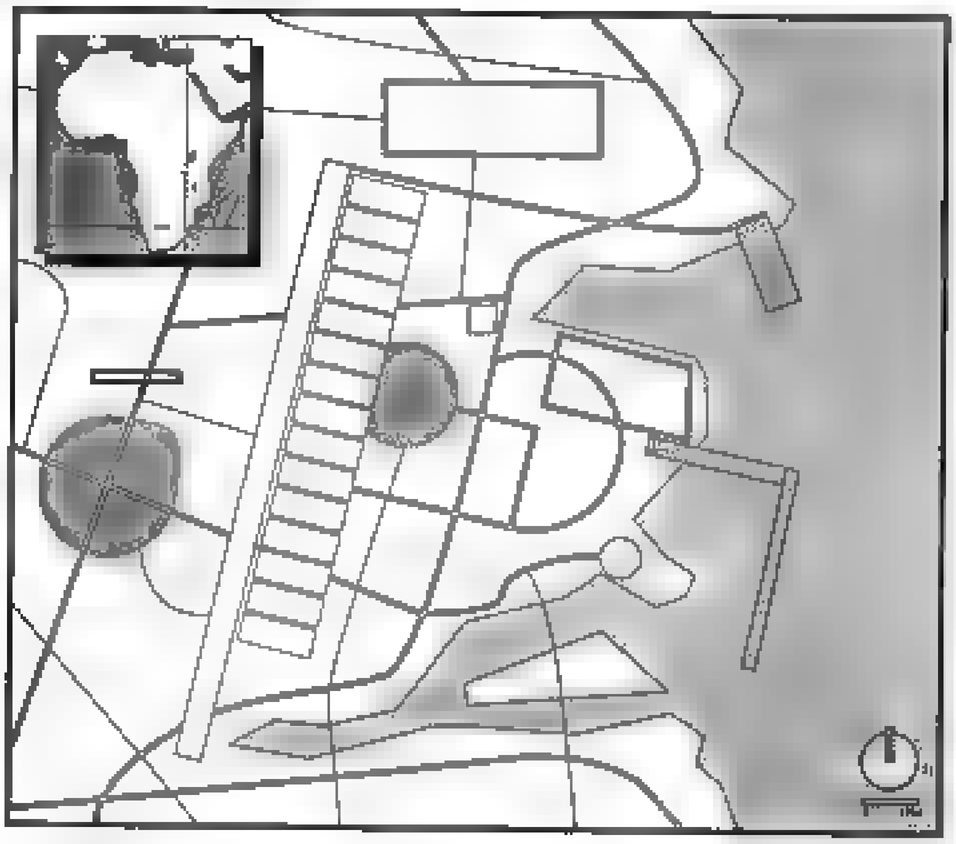


IGER

イゲルは小さな鉱山町ですが、現在では加工の街として栄えています。北にある建造物がそれで、イゲルの住民の7割はここで働いています。

西中央の大きな構造物は輸送・連絡用のレシプロ機の飛行場であり、イゲルが自立した集落でないことを端的に表しています。名物らしいものはほとんどありません。ただ、繁華街にやたらカラオケバーが多いことが知られています。





MAPUETO

殺伐としたマプートでまともな観光名所といえばダイヤモンド・ブリッジくらいでしょう。

マプートは、メガ＝ケープタウンの功労者シェリダン女史の故郷でもあり、それにちなんで、北の岬にはシェリダン公園があります。しかし、今ではストリートギャングやよそ者のたまり場になってしまっています。

なわけですが、その反面、このシステムに疑いの目も向けられているようです。

仮に精神安定ガスの代わりに毒ガスとか洗脳ガスなどが流し込まれたらどうなるのか？という恐怖です。それを実行するのはテロリストかも知れないし、敵対メガ＝シティのスパイかも知れないし、もしかするとシャインスリーかシャドウ・スリー間の身内のいさかいが大惨事の原因となるかも知れないのです。ＲＧＳを廃止しろという意見はかなり多く、これに強硬に反対する者もいます。

テロを防止するシステムであるＲＧＳが、新たなテログループをつくる理由になっているのというのは皮肉であるとしか言えないでしょう。

プレトバーグエリア

サハラ＝ゲート（西海岸にあるメガ＝シティ）とメガ＝ケープタウンは10年前からずっと犬猿の仲であり、中央アフリカは常時戦闘状態となっています。また、カラハリ砂漠より北のジャングルには、大規模かつあらゆる種類のゲリラ／テログループが潜んでおり、メガ＝ケープタウンを常に目標に狙っているのです。

メガ＝ケープタウンは外交面では基本的に保守的ですが、自称モラリストの拡張主義者によって建てられたようなシティなので、これら敵対勢力への反応は過敏です。軍事力はこのレベルのメガ＝シティにしてはかなり強力ですが、アーミーはシティの防衛のみならず、しばしば北への先制攻撃や掃討作戦も行なうのです。

さて、プレトバーグはメガ＝ケープタウンでも最北端、つまり最前線に位置し、アーミーやそのほかの戦力の大部分はここに駐留しています。

プレトリアとヨハネスバーグというかなり大きな都市のあった場所なので、難民も多く集まってきており、さらにケープエリアを追い出された中流市民も地下資源の豊富な（＝働き口のある）プレトバーグにやって来ました。

こういう経緯があって、プレトバーグエリアはもっとも大規模な人口密集地であり、鉱工業がさかんであり、一般市民とそれ以下の人々の暮

エマーソン制度

この制度は、表向きは能力評価による市民のランク分けをし、秩序を安定する制度とされています。

メガ＝ケープタウンの市民は、個人独特のランキング・プレートを植えつけることが義務づけられています（市民であれば料金はまったくかかりません。事故などで失ってもタダでつけてもらえます）。プレートは一辺が3cmほどの逆三角で、特殊な光線によって感光するバイオ系材質でつくられています。

プレートの色には5種類があり、青が企業幹部あるいは上流市民、緑が一般市民、赤が軍／公安関係者、白は就職前の学生／一時的に職を失った者など特殊な市民です。

また、プレートには数値も表示されています。この（ヘッドメーター）は00～99までで、大きいほど能力や地位が高いという意味です。

市民たちは3年ごとに行政府の審査を受け、それによってプレートの数値の上下や色の変更がなされます。

このプレートは手術によって植え付けられますが、実はアクセスファイバーとしての能力も有しています。だから、メガ＝ケープタウンの端末インターフェイスは変わったつくりです。指を置くための装置のかわりに、額のプレートに接触させて使うヘアバンド型アクセス装置か、高級な機種ならヘッドセットが採用されているのです。

市民にはアクセス中も両手を使うことができるということで、実用面では好評なようです。

しかし、この制度は市民権を取ることのできない難民にはとてもつらいものだし、メガ＝ケープタウンを訪れる旅行者を憤慨させてもいます。

目立つところに市民である証がつけられているので、そうでない者はひと目でバレてしまうわけですし、たとえ裕福な旅行者であっても、市民でない者はこの街では難民レベルの扱いをされるということなのですから。

メガ＝ケープタウンの市民になるためには、かなり厳しい審査があるようです。建て前での第一条件はアフリカーナーであること、つまりアフリカで生まれ、メガ＝ケープタウンの発展に貢献する可能性のある者でないといけません。

例外もあります。大金をしかるべき筋に寄付するとか、あるいは赤プレートなら比較的簡単に取得できます。何しろこのシティは戦時下なので、兵士を多く必要としているのでしょう。

エマーソン制度によってより厳密にランク分けされたメガ＝ケープタウンですが、市民たちの生活が特に際立って裕福というわけでもないようです。しかし、行政府要人たちは「シティのレベルはまだ2流だが、市民生活レベルは1流メガ＝シティ並み」だと信じているし、実際それは間違っていません。

ただ、この制度の存在が市民の不満をかき立てているのも確かでしょう。

市民個人の能力判定は行政府の独断であり、しかもそれが色と数値によって誰の目にもさらされているのです。これは明らかに新たな形の差別であり、エマーソン制度廃止を第一の要求にしている抵抗勢力／テロ組織まで存在しています。



らす街です。そして、同時に最大の軍事基地でもあるのです。

旅人が自由に立ち寄れるのはプレトバーグエリアだし、旅人にしても大部分は仕事にきた傭兵やハンターということで、街全体が、自由でありかつ不穏な——ダウンタウンのような雰囲気を漂わせています。戦争を肌で感じられる土地でもあり、この感覚が、殺伐とした空気を創造しているのではないでしょうか。事実、プレトバーグが(テロの目標などという小規模なものではなく)戦火にさらされることも多いようです。

街の景観に特徴的なものはあまりありませんが、住宅街とダウンタウンとアーミーベースが混然と存在しているその姿は、異様といえば異様です。

もちろん全体の治安はよくありませんが、少なくともアーミーベースとその周辺に位置する住宅街は、地元の軍人が責任を持ってパトロールしているので、やや平穏といえるでしょう。

ダイヤモンドシティ

旧キンバリーを中心に形成された、鉱業／工業だけの街です。

地下資源が豊富だという理由だけでは、普通はシティなど建設されるものではありません。また「ダイヤモンドシティ」という呼称は俗称ではなく、正式な名称なのですが、この扱いも不可解でしょう。

2130年代、つまりメガ・ケープタウンがやっと動き出した当時、ここはただの採掘タウンでしかありませんでした。

まだまだ体力のない行政府はキンバリー近郊に多くの地下資源が眠っていることを知りつつも、財政が苦しく、また人口もまだ少なかったため、ここを開発することができなかったのでした。それで、本来の気風に逆らい、キンバリーを(行政の管理下のもとで)よそ者に開発させることにしたのです。

彼らは、団体／個人を問わず、市民であれば、キンバリー近郊でのあらゆる地下資源を採掘できるという法を施行しました。

一攫千金を夢みる者はシティ中にいたらしく、大勢がキンバリーに集まりました。シティ外の者も多額の市民登録費用を支払って、メガ・ケープタウン市民となり、採掘に参加したようです。

これはちょっとした騒ぎになり、「ダイヤモンドラッシュ」と呼ばれたものでした。

掘り出された資源は行政府が買い上げるか、採掘者がよそへ持ち出すのであれば莫大な関税をかけたのです。また、開発やら何かにつけて税を設定しました。これによって財政はしのげ、キンバリーの開発もできたのです。

採掘者にとって、実際に採掘を始めるまでの投資額は膨大で、最終的な収入を考えれば割りの合わない話となったわけですが、あまり文句を言う者はいなかったようです。彼らが真に求めていた物は、豊かさではなくて夢だったのです。ダイヤモンドラッシュは絶望していた人々に夢を与えました。

ここはよそ者によって開発された街であり、行政府は彼らの業績をたたえ、同時に裏ではよそ者をあざける意味もあり、この新しいエリアの名称をダイヤモンドシティと定めたのです。

現在、ダイヤモンドシティには採掘基地、資源を精製したり製品に加工する工業地帯、そこでの仕事に従事する市民の居住区が存在しています。

ところで、ダイヤモンドシティも行政府が認定する市民しか居住できない街ですが、ここの市民の70%以上は、2130年代に新たに市民権を取得した特例者です。彼らは、ケープエリアの真ネオアフリカーナーたちから不当な扱いを受けることが多く、ダイヤモンドシティにおける市民運動はほかに比べ盛んです。

地域の歴史

17世紀中ごろにケープ地方に移民したオランダ人、ドイツ人、フランス人のユグノー教徒などにより、ボーア人と呼ばれる白いアフリカ人が形成されました(ボーア人は後に「アフリカーナー」と呼ばれるようになります)。

やがてイギリスがこの地を占領／入植を始めたために、彼らボーア人は内陸に移動せざるをえなくなりました。移動先でボーア人が金鉱やダイヤモンド鉱を発見したために、この利権争いでボーア戦争が勃発したのです。この戦争はイギリス側の勝利に終わり、20世紀初めになって、大英連邦に属する南アフリカ連邦が成立しました。

成立後、アフリカーナーとイギリス系白人の両者は、アパルトヘイト(人種隔離政策)を実施して支配体制を確立していきました。

このことに反発した非合法のアフリカ民族会議(ANC)が武装闘争をはじめたため、反政府暴動が激化し、《民族の槍》と呼ばれるゲリラ組織の活動が活発になってきたのです。

人種差別政策に対する世界からの非難を回避するために、南アフリカ政府は黒人勢力との対話路線をとり、21世紀初頭までには、段階的にではありましたがアパルトヘイトを廃止してゆき、黒人主導型の政権が樹立されたのです。

政権樹立後は黒人政党どうしの対立もありましたが、全体的には安定した状態が続き、経済成長も著しく、国民の生活水準もあがりました。

21世紀に入って、アフリカ大陸全土は民族闘争の渦に巻き込まれていきます。カタストロフの序曲ともいえる、汎地球規模の紛争時代の訪れです。

なかでも強大化した新生ケニアは近隣諸国に次々と侵攻、21世紀中ごろには《中部アフリカ連合》を成立させ、北アフリカ諸国はこれに対抗して(ECの後押しを受けた)《サハラ同盟》条約を締結。

中部アフリカ連合の目標は、地下資源の豊富な南に絞られてきたのです。この外的脅威は南アフリカと周辺諸国にとってプラスに働いたようです。2069年、南アフリカ共和国主導で《SAC(南アフリカ共同体)》が形成されました。この時点で人種による差別感情は、住人の意識から消え去ったようです。

世界各国もこの勢力に援助を惜しまず、SACは飛躍的に国力を増大させます。わずか3年で、軍事／経済／政治など、SACはすべての面で大陸内のほかのふたつの勢力に抜きんでた実力を蓄えるに至りました。

しかし、中部アフリカ、北アフリカはともに、南の急成長に緊張をつのらせ、2072年に汎アフリカ戦役が勃発。そして、2090年にアフリカ大干ばつ、以後の10年間には各地で大変地異が連続して発生し、北／中部／南の3大勢力は(そして各国も)ことごとく瓦解し、戦火でにぎやかだった大陸は沈黙しました。

アフリカは暗黒時代に戻ったわけですが、公式に生活圏復興が始まったのは実はアフリカからです。

21[illegible]7年、北半球系の巨大企業主導で汎地球復興後援組織(PRO)がマダガスカルで結成されました。そして、その地下資源採掘／交通基地のひとつとしてケープタウンが選ばれたのでした。アフリカから産出される資源は世界の復興に役立てられたのです。

ケープタウンは復興のための前線基地ではあったものの、メガ＝シティ建設の予定は当初はありませんでした。しかし街はよく整備されたので、難民は集まってきます。こうして、メガ＝シティの基盤ができあがったのでした。

やがて、第一期建設予定のメガ＝シティがそれぞれ自立できるようになったころ、ケープタウンはかなりの人口密集地になっていました。し



かし、ここには行政機関はありません。街の治安は悪く、住みにくいところでした。

ネオアフリカーナーと非アフリカーナー排斥

ケープタウンのありさまに憤慨したのは、もとからアフリカに住んでいた人たちです。彼らはよそ者によって土地が荒され、復興という大義名分のもとに資源がどんどん持ち去られていくことに怒りを覚えていました。

郷土を愛する者たちは、自らを〈ネオアフリカーナー〉と称し、国土を奪回する運動を開始しました。この運動は当時の統制指導者（そしてメガ＝ケープタウンの初代市長でもある）アンジェリカ・シェリダンにちなんで〈シェリダン運動〉と呼ばれています。

平和的な政治活動から始めた彼らですが、巨大企業に頭を押さえられるに従って、だんだんやり方が過激になってきます。

ついには、資源輸送タンカーなどに対してもテロが仕掛けられるようになり、自分たちの政治／経済基盤、つまりメガ＝シティを建設／整備するのに手いっぱいだった巨大企業群は、ケープタウンから一時手を引くことにしました。

南アフリカは何度めかの独立を果たしました。しかし、いくら資源が豊富でも、まだ若い国です。周囲の巨大企業の軍事力／経済力には逆立ちしても勝てません。また、中部アフリカ、北アフリカもそれぞれ違った形で復興を始めているのですが、彼らとの反目もいまだに続いています。

こんな状況のさなか、巨大企業の中でも北米ネオ＝アップルの幹部達が、ネオアフリカーナーに取り引きを申し出ます。

①世界あるいは近隣敵勢力に対する外交力の強化
②メガ＝シティ建設／シティ整備
③政治／軍事／経済／地元巨大企業の整備

これらについての全面的援助、そして内政にはいっさい干渉しないという条件で、その代償として、地下に眠る豊富な資源の採掘権が欲しいという申し出です。ネオアフリカーナーたちはしぶしぶこれを承知し、南アフリカは結果的にネオ＝アップルの保護国的な位置に落ち着きました。

しかし、内政について、実際に〈メガ＝ケープタウン〉が建設／稼働し始めると、運営機構中枢にかなりの外資系スタッフが入り込むという

軍港マプート

産出されて使いきれない資源を輸出、生産が追いつかない製品を輸入するための「港」は、メガ＝ケープタウンの存続には必要不可欠な存在と言えるでしょう。

輸出されるのは豊富な地下資源／半製品であり、輸入されるのは市民生活に必要な製品／消費財、そして多くの兵器や戦争で稼ごうとする傭兵たちです。

プレトバーグエリアの東、アフリカ南東岸のタウン、マプートは完全な軍事基地であり、その機能性は評価が高いようです。

ちなみに、ケープエリアも海に面しているので港はありますが、あちらはあくまでケープエリアを維持するための港で、必要最小限しか使われていません。

行政府は中央ブロックによそ者が入り込むのを、異常なほどいやがっています。それでわざわざ（ケープエリアから遠い）マプートを港町として再整備したのでしょう。

しかし、資源はダイヤモンドシティとプレトバーグからやって来るわけだし、大消費地であり、また人の出入りが激しいプレトバーグに港が近いというのは合理的です。

マプートは軍港ではあるものの、メガ＝ケープタウンのアーミーは海上戦力は持っていません。その必要がないからです。

戦争は内陸部で行なわれているし、2流のシティに海軍を維持する能力はそもそもないということです。輸出入についても、メガ＝ケープタウン自ら船を出さなくても、富裕なメガ＝シティが船団を組んでやってくるので、いりません。

港の設備――輸送船／戦闘艦を整備／補給する設備や、タウンの防衛機構は1流ですが、これらはすべて他シティの船のためのものなのです。そんなわけでマプートは、世界中のシティ／企業の新鋭艦隊を見ることができ、軍事マニアには有名です。

ところで、ここは戦場に向かう／戦場から引き揚げる荒くれ者が多いことでも有名ですが、港のバーでは傭兵たちがよくこんな言葉を交わします。

「（マプートに）入るときゃ無一文、出るときゃ賞金狙いでる」

こんな激戦区まで来るのはよほどの食いつめ者であるということです。しかし生きて帰れれば報酬は膨大であるということでしょう。ちなみに「賞金」という言葉は「たとえ」ではなく、真実であることも多いようです。メガ＝ケープタウンでは傭兵への報酬として、この地で産出される黄金やダイヤモンドを提供するのが一種のならわしとなっているそうですから。

クインテットと謎の事故

高級ＡＩを５台リンクさせ、より多くの機能を持たせていることから、クインテット（五重奏）と呼ばれています。

原型となったＡＩ《ＥＬＰ40》とそれに連なるシリーズは、それほどすばらしい機種ではありませんが、クインテットは非常に優秀な複合ＡＩです。これは、５台のＥＬＰをリンクさせ、高度なカスタマイズを行なった天才エンジニア、エトモント・ヘールデンの功績と言えるでしょう。

ところで、ヘールデンは天才と呼ばれる者によく見られる精神の変調がありました。重度の精神分裂症は次第に二重人格を形成していき、左半身が右半身を溺愛し右半身は左半身を嫌悪するという奇妙な状態にまで陥りました。

彼は、最後は右手が自分の心臓をえぐり出し、左手で顔の右側をいとおしそうに包んだ状態の自殺とみられる死体で発見されたのです。

そして、その狂気はクインテットにも影響を及ぼしていたのかも知れません。

クインテットは普段はすばらしい機能を発揮していますが、ときとして突然停止や誤作動などを起こすことがあるのです。何度も点検整備やプログラム修正が行なわれたのですが、いまだに原因は明らかになっていません。

結果になったようです。

第２代市長クラーク・エマーソンは、反動政策を打ち出すことで、行政上の判断ミスから目をそらすことにしました。

《エマーソン制度》と呼ばれる独特の市民制度がそれです。これは非アフリカ人を排斥し、同時に市民に対してはネオアフリカーナーとしての自覚を啓蒙し、さらに能力評価によって厳密にランク分けしてしまうという悪法であり、世界中から非難を浴びることになりました。

支配企業

１．王立電子研

・専門分野　電子、（流通も含む）
　　　　　　金属関係
・公安機関　タクリ
・軍事機関　スペシャル・レキ・コマンド
・**プロフィール**

王立電子研は、ネオアフリカーナーの雄頭ともいうべき支配企業であり、現在はオランダ系のヘイマンズ家により運営されています。

歴史のある企業で、もとはイギリスの公的研究機関でした。それが2016年、エレクトロニクス分野での新技術のパテントとともに（パテントの独占を狙った）南アフリカの大富豪に買い取られたのです。

王立電子研究所はそこから企業としてスタートしました。当初はもちろん電子関係が基幹でしたが、現在ではその方面の産業はあまり盛んではありません。もっと性能のよい他社製品が世界中に出回っているからです。

王立電子研は、レアメタルや水素吸収合金をはじめ、金属と名のつくものなら何でも精製／生産できる最新鋭の加工プラント群をプレトリアに持ち、また世界中の裕福なメガ＝シティに貴金属の直営店《フリー・ビー》をオープンさせています。

ちなみに、フリー・ビーのネックレスといえば、上流階級の婦人へのプレゼントの定番ともなっているくらい贅沢なつくりで有名です。

２．アンドレセン・インスツルメンツ

・専門分野　運輸、鉱業関係
・公安機関　出資のみ
・軍事機関　出資のみ
・**プロフィール**

メガ＝ケープタウンでは一番新しく、規模も小さく、唯一、ダイヤモンドシティに基盤を置く企業です。

また、ブロック間が遠く離れているメガ＝ケープタウンにおいては、ブロック間の物資輸送が大きな問題ですが、アンドレセンはシティで初めて本格的な貨物輸送会社をつくりました。傘下の《シェビオット輸送社》は多数の大型輸送機を所有しているし、同社のトレーラー・キャラバンはしっかりしたブロック間輸送会社で、多くのハンターを高給で雇うことで有名です。

アンドレセンは、ダイヤモンドラッシュの際、入植してきた新参アフリカーナーたちがつくった企業で、ほかのふたつの支配企業と事あるごとに対立しています。２社が相手では不利この上ないのですが、シャドウスリーのダークホース――北京電脳が後ろ盾についているため、あなどりがたい存在となっています。

南アフリカのエリア間交通

メガ＝ケープタウンは各ブロック間が接続されていません（ただし、都市機能などの通信パイプラインは地下に存在し、すべてのブロックが接続されています）。これにはふたつの理由があります。

ひとつは行政府の方針で、「中央ブロックによそ者や一般市民を近づけないため」――確かにダウンタウンなどから離れていれば、保安の面ではずいぶん安全度は増すでしょう。

ひとつはそれぞれのブロックがあまりに離れすぎており、その空白に交通路を引くことができなかったということ。

しかし、各ブロックには自給自足能力はありません。ケープエリアだけは独自の港や宇宙港を持っており、自給自足が可能ですが、ほかのエリアはマブートから運ばれてくる物資がなければ存続は無理でしょう。

輸送路には地上と空のふた通りあります。

地上は、支配企業の有するキャラバン隊やランドブラスター、ロードラッシャーを含む個人業者が物資を輸送します。荒野を走り回るから危険度はほかの土地と同じですが、何しろ距離はそれほどでもないし、仕事は必ずありますから、輸送にしてもキャラバンの護衛を受け持つにしても、割は悪くありません。

また空路について、アフリカの空はほかに比べてきれいで、異常気象も少ないので航空機が飛び回ることができます。戦場を飛び回るのでもないかぎり、こちらはほとんど危険もない商売であり、金をためて輸送機を買って空の運送を行なうのも悪くないでしょう。

3．エルメシオン

・専門分野　マスコミ、戦争サービス、重工業、鉱業など
・公安機関　エルメシオン・セキュリティーズ
・軍事機関：エルメシオン・マーセナリーズ
・プロフィール



旧ローデシアの傭兵たちが資金を出しあってつくったのが始まりです。

エルメシオンはそのものがアーミーであり、戦争を行なうことが企業の目的といえるでしょう。正確には大規模な傭兵派遣／警備会社で、メガ＝ケープタウンそのものと永久契約を結んでいるという変わった組織です。

メガ＝ケープタウンの権益を守るための紛争を計画～参加し、鉱山を占領すれば採掘し、精製した金属で兵器を生産する、こういった無駄のない多角経営を行なっているわけです。

また、情報産業に《エルメシオン・ニュースサービス》があり、エキサイティングな戦場や、テログループをせん滅する特殊部隊などを映像レポートするというB級な番組を制作しています。これにしても、エルメシオン・セキュリティーズやエルメシオン・マーセナリーズが番組の主役というわけです。その視聴率は高く、世界中に契約者が大勢います。

しかし、戦争は本当に金のかかるもので、特にエルメシオンは自分のシティの防衛に忙しく、ほかのシティに派兵して稼いでいる暇もないという状態です。だからこそ、これだけの多角経営で少しずつでも稼ぎをひねり出そうとしているわけですし、シャドウスリーの援助も少なくはないはずです。

シャドウスリー

シャドウスリーはメガ＝ケープタウンの支配企業を援助し、陰で支配する存在です。

シャインスリーはこの体制にひどく反発しており、しかしシャドウスリーなしでのメガ＝シティ運営もできないという状態です。

シャドウスリーがこれからもメガ＝ケープタウンを支配していきたいと思えば、これまでのように「アメと鞭主義」でやっていくしかないでしょう。

ここで、その陰の3企業を紹介します。

①シンクレア財団

アメリカ東海岸、ネオ＝アップルシティの巨大な支配企業で、メガ＝ケープタウンに対して、最初に取り引きを申し出、一番強い影響力を持っている組織。シンクレアは王立電子研のバックアップをしています。

その莫大な資本と高度な技術力をもってメガ＝ケープタウン建設に貢献しました。彼らはメガ＝ケープタウンを大きな収入源であると考えているようです。

②グリフィス・インダストリア

西欧、ヌーベルデルタシティの支配企業。ヌーベルデルタシティは大変に有力なシティで、また近隣のニューロピアシティと不仲です。

グリフィスも当初からメガ＝ケープタウンを支援していましたが、その理由は西アフリカのサハラゲート――メガ＝ケープタウンの宿敵がニューロピアの援助を受けているからです。つまり、彼らは代理戦争のためにメガ＝ケープタウンに援助しているのでしょう。

だからこそ、エルメシオンをバックアップしています。

③北京電脳

東洋を、東京と二分する北京の巨大企業。

このシティはどこにでも援助することで有名ですが、メガ＝ケープタウンでは出遅れました。それで、新参のアントレセンにつくことにしたのです。

北京は、ドル箱であるはずのアフリカではあまり影響力は持っていませんでした。メガ＝ケープタウンをその足がかりにするつもりなのでしょう。

公安機関

1．ブローダーボンド

・ディビジョン：シャインスリーの共同管理
・構成　SP、SWAT、情報部
・プロフィール

VIPを専門にガードすることが目的で、ネオアフリカーナーの中でも名門と呼ばれる家の子弟で構成されている部隊です。

非常時には、メガ＝ケープタウンすべての公安機関とアーミーに対して、指揮権を発揮できる組織で、分類上は公安機関ですが、アーミーに分類できるほどの装備を誇っています。テロや暴動が頻発するメガ＝ケープタウンでは、特に必要な部隊でしょう。

部隊の隊員の中にVIPの近親者がいるために、装備だけは異常に高級な物が支給されているのは確かで、そのため戦闘能力水準は高いようです。ただ、やはりそれほど厳しい訓練はこなせていないのが現実でしょう。

ちなみに、ブローダーボンドとは、アフリカーンス語で「兄弟の絆」を意味し、本来は思想的にも純粋なアフリカーナーで構成された秘密結社なのですが、時代の変化とともに表舞台に現れました。

2．ククリ

・ディビジョン：王立電子研
・構成　AHP
・プロフィール

ククリは王立電子研が経営していますが、出資はアンドレセン、エルメシオンともにしています。

ククリは、スーパーAIのクインテットとともに多くのハッカーと戦ってきましたが、実はその実力はたいしたことはありません。エルメシオン・ニュースサービス社が協力して制作している「ドキュメントAHP　ザ・ククリ」によって、その活躍が誇張されただけのことです。

これは、年に数回放映されるドキュメンタリー番組で、サイバースペースでのドッグファイトの様子や実働部隊の強襲作戦など、いかにもエルメシオンがつくりそうな、ヤラセがモロバレなくらい刺激的なシーンが多いことで知られています。

画面を意識してか、ククリでは格闘／白兵戦闘が重視されており、たいていのオフィサーは筋骨隆々で、とてもネットワーク関係の人間には見えないというのが評判です。

3．エルメシオン・セキュリティーズ

・ディビジョン：エルメシオン
・構成　ポリス、RP
・プロフィール

通称は「エルセク」。

一般警察といえば、能力より数であり、あまり装備もよくなく、隊員のモラルもそれほどではないというのがふつうですが、エルメシオン・セキュリティーズはよく訓練された優秀な人材で構成されているし、人数もかなりいるほうでしょう。

それもそのはず、もともとエルセクはエルメシオン・マーセナリーズの一部隊だったのです。そしてその気風や訓練内容、装備などもそのまま継承しており、有事となれば、紛争にも投入される戦闘部隊なのです。

エルセクの隊員は、文字どおり警官の服を着た軍人、しかも傭兵精神をたたき込まれた者ばかりなので、普通なら起きようもない問題（過剰防衛や犯人虐待）を起こすこともありますが、戦闘員としては確かに優秀なので、廃止されるというような予定もありません。

パトロールロボットは《シドー50180》や《22式歩警》など輸入品を導入しています。

アーミー

「他のシティと戦争をしていないときは、自分のシティでテロリストと戦争をしている」とまで言われているメガ＝ケープタウンでは、アーミーの存在は必要不可欠であり、常に大きな力を必要としています。

主力アーミーはエルメシオン・マーセナリーズで、ほかは傭兵で賄われていますが、支配企業のひとつだけが大規模アーミーを所有しているという例は世界でも珍しいことです。

これは、いくつものアーミーを運営／維持するだけの資金がないということではなく、支配企業間（ここでは、あくまでシャインスリーのこと）にある程度の信頼関係が成り立っていることを意味しているし、エルメシオン・マーセナリーズが、正真正銘、メガ＝ケープタウン行政府下の軍隊であるということも表しています。

実際、シティが有するアーミーはひとつに絞って、それを強化したほうが、経済効率もいいというものでしょう。

1．スペシャル・レキ・コマンドウ

・ディビジョン　千立電子研
・主な戦力　戦闘サイボーグ70名
・プロフィール

スペシャル・レキ・コマンドウ＝特殊偵察コマンドウ部隊は、200年近い歴史を持つエリート部隊で、単に「レキ」と呼ばれることが多いようです。

その練度は、ほかの有力メガ＝シティに存在する特殊部隊のそれと比してもひけを取らないほど優秀であり、激戦区で過酷な実戦を重ねているぶん、もっとも優秀であると言えるかも知れません。

彼らは対ゲリラ戦のエキスパートであると同時に、メガ＝シティ内ではSWATチームとしても使われる重要なユニットでもあります。このため、隊員はかなりの激務に耐えなければならないと言われています。

ちなみに、作戦遂行にあたって必要な装備、空輸用のヘリをはじめとする援護部隊などは、すべてエルメシオンから貸与されることになっています。

2．エルメシオン・マーセナリーズ

・ディビジョン　エルメシオン
・主な戦力

陸軍	第1～5野戦旅団	装甲車×800、コンバットシェル×2,500 兵員12,000名
	第1～9機甲旅団	各種戦車×15,000、ホバータンク×500 兵員9,000名
	森林機甲連隊	特務インセクター×50 ジャングルコマンドウ500名
	都市緊急展開旅団	ポケットタンク×200、装甲車×200 兵員3,000名
	兵器試験隊	各種兵器群、コマンダー50名
	広報連隊	兵員200名、プレス要員100名
空軍	騎兵連隊	戦闘ヘリ×500、輸送ヘリ×150
	第1～3戦術航空団	制空戦闘機×40、戦術偵察機×10
	第1～2支援航空団	戦闘爆撃機×80、対地攻撃機×90
河川隊	パトロール旅団	リバーボート×200
	渡河支援旅団	重支援リバーボート×20、 特務ボート×10
	ザイール川派遣隊	ホバータンク×100、装甲車×350 戦闘ヘリ×30、リバーボート×60 サイボーグ100名、兵員2,000名

・プロフィール

通称「エルマーク」と呼ばれるこのアーミーは編成を見てわかるとおり、膨大な戦力を有しています。

しかし、これくらいの戦力を保有しているアーミーは、激戦区アフリカにはずいぶんあります。アフリカは特に空軍戦力が自由に運用できるので、紛争は激化／広範囲化しがちであり、このくらいの備えは常識とも言えましょう。

戦力として示した人員データはエルメシオン内で「第一次契約兵」とされているものです。一般のアーミーだと、正規兵員（あるいは正社員）とでもいうべき位置にいる常備兵で、実際にはこれに作戦ごとの臨時雇いの傭兵が正規兵の2～4倍加わることになります。また、保有する戦闘メカにしても、その部隊の兵士個人の持ち物であることがあります。こ

アフリカの紛争／パワーバランス

アフリカには現在、3つのメガ＝シティがあり、3つ巴の戦いになっています。そのほか、直接アフリカに軍を送ってくるシティはふたつあり、それらの背後ではさまざまな組織、シティ、企業が暗躍しているのです。

アフリカに存在する3つのシティとは南部の《メガ＝ケープタウン》、中部西海岸の《サハラゲート》、北岸の《グランド＝カナーン》です。サハラゲートは北と南のシティと常に紛争状態であり、北と南は対サハラゲート防衛条約を結んでいます。

一方、グランドカナーンは地中海をはさんだ対岸の《バルカン＝クラスター》、中東の《アル＝バビロン》と宿敵の関係であり、サハラゲートはこの2シティと結んでグランドカナーンを牽制しています。

メガ＝ケープタウンにとってみれば、サハラゲートが当面の敵というわけです。しかし、アフリカ中央部にはそのほかの小規模な敵対勢力、いわゆるゲリラが多数潜んでいるのです。極端な政策をとり、しかも比較的裕福なメガ＝ケープタウンは、まわりのすべてから憎まれており、攻撃される理由は内外に多くあって当然でしょう。

また、アフリカでの戦いは半分以上は、背後で糸を引く有力シティとその支配企業の権勢争いの結果生じるものであり、事実、上記すべてのシティはより有力なシティの経済的／軍事的援助を受け（させられ）ています。

ちなみに、メガ＝ケープタウンとサハラゲートの戦いの裏には、北米と欧の権勢争いがあると同時に、西欧《ヌーベルデルタ》VS東欧《ニューロピア》の戦いが顕著に見え隠れしています。



カラハリライン

自然環境

アフリカ大陸全体は、2150年現在の世界の状態を見れば、かなりましな自然環境を保持しています。何より大気や海流の状態がおだやかで、緑もずいぶん残っているというのは奇跡に近いことでしょう。

ただ、進められる開発と各地で頻繁に発生する紛争で、緑は急速に失われつつあるというのが現状です。

環境保全対策はメガ＝ケープタウンのみならず、アフリカのどこのシティでも積極的には推進されていないし、金のかかる気象コントロール衛星の導入もまだまだ先のことでしょう。

技術格差と戦乱がアフリカをどんどんダメにしていくのは、誰の目にも明らかであり、事実、メガ＝シティ近辺はかなり砂漠化／荒野化が進んでいます。

そして、いくつかの異常気象もみられるようになってきています。メガ＝ケープタウン周辺だと、毎年７月～９月の間に数回襲う《ワンダリング・フリーザー》が有名でしょう。

これは突発的に極地から吹き込む寒波です。ワンダリング・フリーザーがやってくると、外気温は零下30℃まで冷え込み、毎年100人以上が凍死しています。

ミュータント

クロムワーム

食べるものがなくなったために金属に付着するバクテリアを食い始めたミミズのミュータントで、金属を消化する器官を持っています。

クロムワームは重金属／貴金属系の原石をよく食し、精製された金属と岩を完全に分離して排泄する習性を持っているようです。これを利用して、経費やプラントなしで、精製ずみの金属を手に入れることができるので、人間が有益に利用することのできる数少ないミュータントといえるでしょう。個体数は多くありません。

鉱山跡などに生息しており、通常見かけるものは全長50cmぐらいです。しかしごくまれですが、3m～5mにもなるクロムワームの存在も報告されています。

彼らは自分のテリトリーを侵す者には容赦ない攻撃を仕掛けてきて、人間を締め殺すという事件も年に４、５件の割で発生しています。

ブラックマーケットには、クロムワームを専門に買い取ったり、売ってくれるペットショップもあり（1匹あたり＄1000～5000）、メガ＝ケープタウンのダウンタウンにはクロムワームを捕まえて売ったり、クロムワームを飼育して生計を立てている者がいます。

ブラスビースト

アフリカは戦地であり、多数のサイボーグが投入されていますが、ブラスビーストはひと言で言ってしまえば、特殊なウィルスによって発狂し、荒野をさまよう血に飢えた野良サイボーグのことです。

サイボーグは強力な超人ですが、彼らはいわば生きた精密機械ですから、過酷な自然環境の影響で狂ってしまうこともよくあります。

アフリカにおいては、サイボーグの脳から伸びる人工神経部分に寄生するウィルス《メールパハンカ菌》によって発狂する例が多いといわれています。

メールパハンカ菌についてはまだほとんど何もわかっていません。研究はされていますが、対策はまだ何も講じられていないのが現状です。

脳付近に人工部品を使っているサイボーグが突然発病し、部隊の仲間を殺害し、逃亡する――最初はヒステリーだと思われていた《メールパハンカ症候群》ですが、死んだ発狂サイボーグの脳からウィルスが発見され、これが伝染することもわかってから、恐ろしい風土病として知られることになりました。

ブラスビーストという呼称は、外装が荒野で汚れきってしまい、クロムが真ちゅうのようになってしまっていることからつけられたものです。

このミュータントは正真正銘サイボーグですから、個体によって戦闘能力にずいぶん差があります。彼らは戦闘のためのマシーンですから、危険なのは間違いありませんが。



SEVENTH-HEAVEN
セブンスヘブン・シティ

シティ概要

オーストラリア南東部に位置するセブンスヘブン・シティはシドニー、キャンベラ、メルボルンといった旧オーストラリア主要部を結ぶ大陸唯一のメガ＝シティで北西部、南西部を除く豪大陸全域、タスマン海を挟んで旧ニュージィランドまでをその影響下に置いています。

セブンスヘブン・シティは新しいメガ＝シティとして知られていますが、それ以上に特異な都市構造を有していることで有名です。

この都市は一般的な摩天楼型構造ではなく、バベル期に陥没した本来の地表部、すなわちアンバーエリアとその上部に新たに構築されたインナーエリアと呼ばれる人工地表部の２枚の地表からなる２重構造を有しているのです。

この２枚のプレート間の距離は周辺部の薄い部分で50m、もっとも厚い部分で150m程度です。

ただし完全な２重構造になっているのは各中核エリアを中心とする30～40kmの範囲で、その他のエリアは通常のメガ＝シティのそれと大差はありません。

インナーエリアには支配企業とその上位系列企業群、および上級市民居住区が配置されています。

逆にアンバーエリアには一般企業、重工業区、一般市民居住区があり、それを取り巻くようにダウンタウンが広がっています。

海に浮いた超近代的都市といったセブンスヘブン・シティの全体的な外観は、このような特異な２重構造から構成されているといえます。

特に都市の中核エリアであり、セブンスヘブンの象徴でもあるニューキャンベラ・インナーエリアは、その人間性をまったく無視した機能一点張りのエリア設計からＡＩの居城といった皮肉を込めて「シリコンシティ」と呼ばれています。

21世紀半ばにニュージィランドを併合したオーストラリアは、完全完結型の経済機構を完成させていました。

また、バベル期の大変動の影響も比較的小さかったこともあり、オーストラリア政府はバベル期末期まで一応組織としての体裁を保っていましたが、最終的には混乱を抑えきれず、22世紀初頭に自治能力、治安維持能力を失い崩壊するに至ります。

この事態を収拾し、セブンスヘブンのメガ＝シティの基礎を整えたのは、主に日、米、欧の巨大企業群でした。

つまり、初期のセブンスヘブン在企業は他シティの支配下にあったのです。しかし、資源的にも地勢的にも有利な位置にあったこの新生シティの企業群は次第に本社のコントロールを排除して独立し、同時に内部淘汰を繰り返すようになりました。そして現在のセブンスヘブンでは３つの支配企業と１つの統治機関によって運営されています。

いずれにせよ、オーストラリアは新旧問わず第三者によって作られた国家であり、都市であるといえるでしょう。

セブンスヘブンの外交と世界の感情

地理的な理由もあってか、セブンスヘブンはほかのシティに対しては、異常なくらい無関心です。

21世紀の中盤あたりから、旧オーストラリア政府首脳部は急速に外交に消極的になってきました。南半球からほかの地域の混乱ぶりを眺めていたオセアニア住民の心の中には、その時期から新たな政策が焼き付けられたようです。

すなわち、無干渉主義です。

オセアニアには幸いにして（ぜいたくをしなければ）十分自給自足できるだけの資源もエネルギーもあったし、人口問題や環境問題もほかに比べて多くはありませんでした。

世界が崩壊していく中で、オーストラリアはその大陸の中に閉じ込もって表に出て行かないこと――常に沈黙を守ることで、生き延びようとしたのでしょう。

しかし、ほかの国が死の淵から救援を求めたときにそれをことごとく無視し、またいっせいに再建を始めたときにもただ黙ってみていたのは、やはり間違いでした。

結局、オセアニアは十分な余力があったにもかかわらず、タイミングを逃したのです。うまく立ち回っていれば、メガ＝シティ体制時代では世界をリードできたかも知れないのに、旧態依然の社会構造／運営機構をゆっくり変化させていくうちに乗り遅れ、２流のシティになってしまいました。

潜在力はあっても、セブンスヘブンの、世界に対するプレゼンスは極めて小さく、ほかのシティから田舎扱いされています。現在の行政府もなかなかそのイメージを変えられなくて四苦八苦しているでしょう。

バベル期、カタストロフを生き延びた老人の中には、オセアニアとそこに住む人をひどく憎んでいる人が大勢います。これについては、ダウンタウンに住む好々爺であれ、巨大企業幹部の老怪であれ、まず意見は一致しています。

特に東南アジアや欧米地域の住民は、飢饉や干ばつに見舞われたとき、豊かであるのに何ひとつ援助してくれなかったことを恨んでいます。

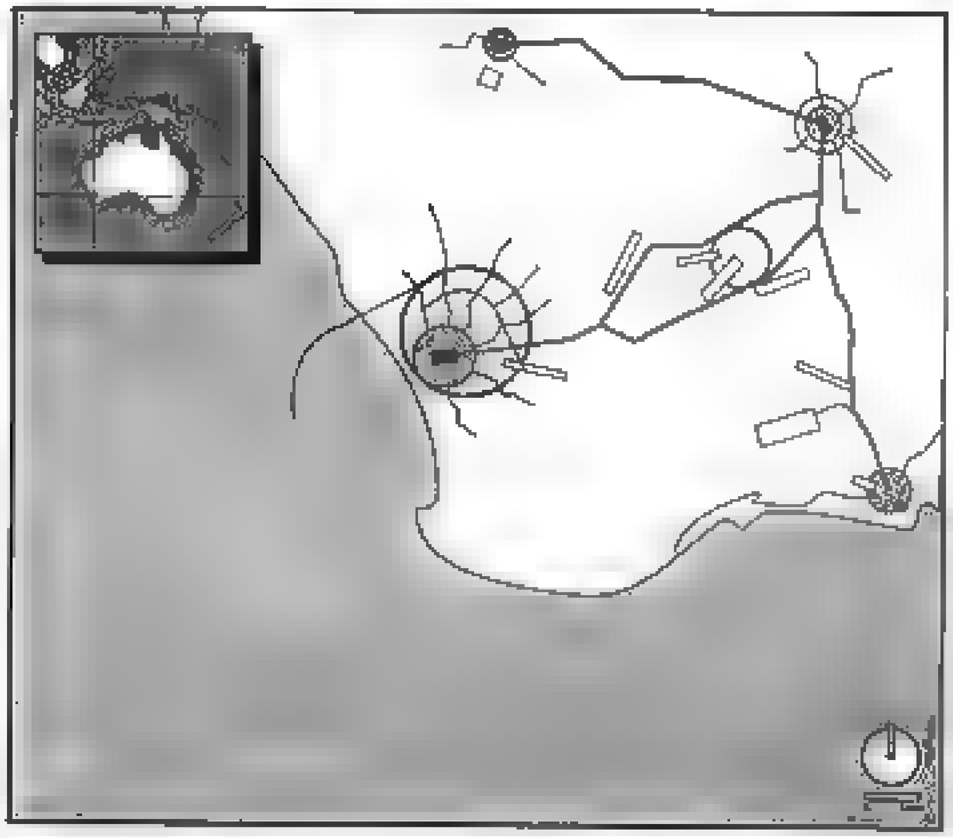
東南アジアＥＱＳがオセアニアとの衝突多く、現在は豊かになった欧米のメガ＝シティ企業がセブンスヘブンの援助をほとんどしようとしないのはそういう理由なのかも知れません。

しかし、脳天気にもセブンスヘブンはいまだに自然に守られ、どこからも公然と攻められたことはありません。

SEVENTH-HEAVEN

シティデータ
- 公式名称　オーストラリア・メガーシティ
- 俗称　セブンスヘブン
- 範囲　旧シドニー、キャンベラ、メルボルン間の海岸沿い
- 中央ブロック所在地　ニューキャンベラ・エリア
- 人口　6000万人弱
- 都市機能中枢　スーパーＡＩ（メイトシップ）





NEW PERTH TOWN

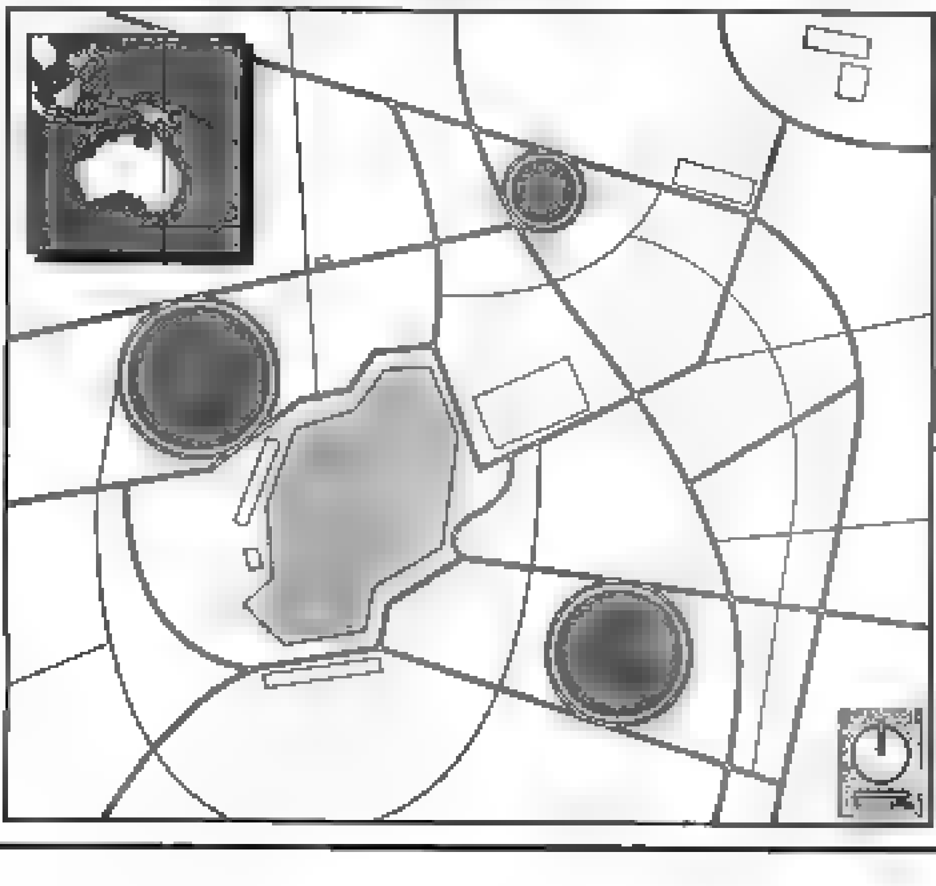
かなり規模の大きなタウン。5つの区に分けられており 小型のメガ＝シティといってもいいくらいです。独立して建設されているのは、外敵が少なく自然環境が穏やかだからでしょう。非常に恵まれたことです。

一番大きいのがニューパース中央区、その内陸が空港区、その奥が工業 エネルギー区、南が鉱山区とアーミーベース／演習地、北が高級住宅区です。

HOBART

街全体が自然公園という変わった形態です。マップ中央にあるひし形の部分はホバートでもっとも大きな人造湖"ET84"で、ここは水棲動物の保護地です。その横の大きな建物が総合管理ビルです。

湖の北西にある円い地域は鳥獣保護公園、南東がタスマニア島の珍獣を集めたタスマン保護公園、北の円は植物／昆虫保護公園です。





各シティエリア

シドニー、キャンベラ、メルボルンとも海岸沿いにある街であり、それぞれには特に目に見えた相違点はありません。

都市機能A1が旧キャンベラ市＝現ニューキャンベラエリアにあり、ここが中央ブロックに指定されているわけですが、副中央ブロックはなく、ほかの2都市はまったく均等にニューキャンベラにつき従うように存在しています。各エリアは、それぞれインナーエリアとアンバーエリア指定がなされ、この形態からも、特定のエリアが裕福あるいは貧困ということはないことが理解できるはずです。もちろん、ニューキャンベラは重要なエリアなわけですが、ほかに比べて警戒が厳重なのはプライマリーセキュリティゾーンだけで、ほかの市街地は、シドニー、キャンベラのそれと同等のセキュリティレベルです。

この保安の状態からみて、このシティがかなり住みやすい都市であることは、まず間違いないでしょう。

実際、セブンスヘブンにはスラム街と呼べるほど貧困な地域はありません。すべての市民が中流な生活ができるほど、資産は拡散されていませんが、おそらく、世界でも資産家と貧者の差がもっとも小さいシティでしょう。よそのメガ＝シティから多くの金満家が休暇で旅行にきたり永住を希望する者が多かったりするので、インナーエリアは大きくとってあります。居住している金満家の絶対数がほかのメガ＝シティより多いため、貧富の差はわりとはっきり見られるかも知れませんが、注意すれば、ほかのメガ＝シティでいう貧民／難民のたぐいが、このシティにはほとんどいないことに気がつくでしょう。

セブンスヘブンという俗称

オーストラリアはカタストロフの影響が少なく、メガ＝シティを建設する必要性があまりなかったので、その計画は遅れてスタートしました。

世界がメガ＝シティ体制に入ることを理解した行政府はしぶしぶ建設をはじめたようですが、そのときには、元先進国ではすでにいくつかのメガ＝シティが完成、あるいは完成しつつあったのです。

オーストラリアに住む人々は、自分たちの大陸の状態（自然環境など）がほかよりずいぶんよいことを知っており、ここが地上の楽園であるとさえ考えていたようです。

メガ＝シティ化計画はヘブン計画と名づけられ、理想の高機能都市が形成されていきました。結果として、この都市が完成するまでに、各地に6つのメガ＝シティが出来上がっており、ヘブンは7つ目でした。

それで《セブンスヘブン（7つ目の天国）》という俗称で呼ばれるようになったのです。

セブンスヘブンの敵

実をいうと、セブンスヘブンはかなり治安のいいメガーシティなのです。

ここの行政体質で、外交政策で憎まれる点があるとすれば、過去に諸外国に十分な援助をしてやれなかったというだけのことであり、それだけでわざわざよそのメガーシティからやって来てテロを実行するような暇な活動家はあまりいないでしょう。

次に内政において、人口が少な目な割に輸出できそうな資源は豊富にあり、市の財政自体が裕福です。また、豊かな自然環境に憧れてここを訪れるよそのメガーシティからの観光客は外貨を持ってきてくれるし、あるいは永住を望む(月面嫌いの)引退ＶＩＰなどが多額の資産を行政府に寄付してくれるので、向こうしばらくは財政の心配はまったくありません。

そして、何よりここ100年ほどは市民あるいは少数の反対派を刺激するような悪政は行なわれていないのです。つまり、セブンスヘブンには積極的なテロ攻撃を受けるような要素が乏しいということです。

いささか保守的すぎる点は外交／内政両面で見られ、これを不満に思うさまざまな反対勢力がいることは確かですが、それでもほかのシティの状態に比べれば、ささいな、というレベルでしかありません。

どちらかというと、一般犯罪者、なかでもオーストラリア近郊に生き残った動植物を狙う密猟者であるとか、ギャング、マフィアなどが公安機関の対処すべき相手なのです。

これに比して、アーミーあるいはシティ外で活動する公安組織、行政府の敵はほかのメガーシティです。周辺メガーシティのあらゆるレベルでの牽制攻撃ーーテロリストを装った工作員の攻撃／諜報、経済戦争、資源領有権紛争……豊かなセブンスヘブンは常時、どこからか狙われていることは確かです。

また、外敵といえば(シティの敵ではありませんが)オセアニアは、非常にバンデットが多い土地として知られています。これは、もちろん自然環境がおだやかで、野外での生活がしやすいからにほかならないでしょう。だから、何かの仕事で、オセアニアの荒野を旅する者はみな、バンデットに特に注意しなければなりません。

支配企業

1．クラップ・ケミカル・インダストリー

・専門分野　食品、薬品、化学、バイオ関係
・公安機関　なし
・軍事機関　Ｃ　Ｃブレインズ
・**プロフィール**

セブンスヘブンの支配企業中最大の資本力を有する複合企業です。

元はカーマイクル・バイオテックの肝入りで設立されたのですが、セブンスヘブンが独立メガーシティとしての形態を整えるのと前後して、クーデターまがいの手段で分離独立を果たしました。その後、周辺関連企業を吸収合併しつつ支配企業としての地位を確立するに至ります。

同社が、シティ支配企業中で比較的優位を占めている要因は、その巨大な資本力、食料／ドラッグ生産の独占にあります。なかでも食糧部門は、地上におけるプランテーションでの生産に力が注がれています。

これは、同社の推進する〈グリーンカーペット計画〉、すなわちミュータント植物の改良がオーストラリア緑地化計画の根幹でもあります。

同プロジェクトが完全なる成功を収め、他メガーシティでもその技術が導入されることになれば、他シティの有する食糧生産スペースコロニーはその価値が低下し、最終的にセブンスヘブン・シティの国際プレゼンスを高めることになるので、このプランは期待されています。

クラップ社は、独自の公安部門を有していません。そのかわりにエレクトラスト、アストラダイン両社の公安部門運営資金のおよそ40%を負担しています。

いわば、掛け捨て保険のようなものですが、それでも独自に組織を確保／維持するよりははるかに安上がりであるというのが、経営陣の一致した見解のようです。

2．エレクトラスト

・専門分野：電子、非金属関係
・公安機関：ニューキャンベラセキュリティ・システム
・軍事機関　エレクトラスト航空師団
・**プロフィール**

元オーストラリア最大の電子メーカー〈ビクトリア・エレクトロークス〉が、シェンロン・テクニカ、アシュブールといった外資系企業の援助を元に再構成された企業で、技術水準は北米／ヨーロッパのそれにひけを取りません。もちろん、現在の経営陣からはシェンロン系、アシュブール系は一掃されています。

メルボルンを中心にアデレードをほぼ支配下に置くエレクトラストは、設立時のいきさつからか、セブンスヘブンの支配企業の中では、比較的リベラルな企業といえます。

しかし、その反面、他シティ企業との連携、あるいは資材輸出も頻繁に行なっているようです。

エレクトラストは電子系全般に渡り、ソフト／ハードを問わず、多数の生産ラインを有していますが、特に耐久消費型電子機材(ＣクラスＡＩなど)、サイバーリンク系機材の生産においては、ユーザーから高い評価を受けています。

また、(用途が限定されたため)大気圏内航空機のパーツを生産しているメーカーは激減しましたが、そんな中でも最大手のメーカーのひとつでもあります。

ちなみに、セブンスヘブンにおいて、正社員／非常勤職員のいずれにおいても、もっとも待遇がいいのはエレクトラスト系の上位企業群であると言われています。

3．アストラダイン

・専門分野　重工業関係
・公安機関　エンジェル・ガーズ
・軍事機関　アストラダイン・コーア
・**プロフィール**

シドニー、ブリスベーンの重工業系企業の合併によって誕生したアストラダインは、バベル期を自力で乗り切った古強者です。

オーストラリアの豊富な資源を背

ライブラ評議会

ライブラ評議会は、スーパーＡＩ《メイトシップ》の行政人格《フラグ４》と司法人格《ルーチン９》および各支配企業の代表８名から構成されるセブンスヘブンの最高決定機関です。

ライブラ評議会の許可を得なければ、各企業はシティ全体に影響を及ぼすような行動、例えばシティ間紛争あるいはシティ内抗争につながりかねない軍事力行使、大幅な企業内金利操作などを行なうことができません。

セブンスヘブンが外交／内政面で常に保守的傾向にある要因のひとつが、この組織の存在であり、評議会の存在はもはや時代遅れであると言ったような意見が若手ＶＩＰから飛び出す光景も最近ではよくみられます。

景とする同社の基礎体力は恐るべきものがありますが、逆に重工業以外の分野に対する影響力が小さいことが弱点といえます。そのため、企業体としてはシティ随一の規模を誇りながら、その発言力は他の２社よりも劣っているようです。

アストラダイン社はその設立時から軍需産業を中心にした構成をなしており、現在でもいわゆる「死の商人」といったイメージがつきまとっています。実際に同社の経常収支の黒字部分は、兵器関係の輸出によるところが、かなりのウェイトを占めています。

同社はオーストラリア北西部、および西部の鉱山の領有を巡って他シティの支援下にある西部小都市同盟と絶えず衝突を繰り返しており、その私設軍はセブンスヘブンの総戦力のおよそ７割という膨大な戦力です。

公安機関

１．ニューキャンベラ・セキュリティ・システム

・ディビジョン　エレクトラスト

・構成：ＡＨＰ、ノーマルポリス（インナーポリス＋アンバーポリス）

・プロフィール

ＡＨＰ、治安維持および都市中心部周辺のアンバーエリアにおけるミュータント掃討を主な任務としています。

《インナーポリス》は監視用の《アイボール》シリーズ、統制用の《ファントマ》シリーズといったロボットポリスで構成されるインナーエリア専門の警察機構。

《アンバーポリス》は野戦のキャリアを持つ人間やサイボーグによって編成されたアンバーエリア専門の警察です。アンバーポリスは慢性的な人員不足をフリーポリス制度によって補っています。

２．エンジェル・ガーズ

・ディビジョン：アストラダイン

・構成：ＳＷＡＴ、コマンドウポリス

・プロフィール

メガ＝シティ全域におけるミュータント掃討、暴徒鎮圧、対バンデット戦を主任務とするアーマーポリス（ＲＰより戦闘的な警察）で、その装備／練度は同社のアーミー以上のレベルにあるといわれています。実際にアストラダイン社が総力戦状態に入った場合、このコマンドポリス隊はその最精鋭部隊として戦場に投入されるでしょう。

ＳＷＡＴ部門はフルボーグのみで構成されており、通常のカウンターテロ・ミッションのほかに単独捜査任務もこなします。

常時、ルーチン９とアクセスが可能であり、テロリストを含む危険分子即時消去権を持っている彼らはテロリスト・グループから「エクスキュジョナー」と呼ばれ、恐れられています。

アーミー

セブンスヘブンの軍事力はエレクトラスト私設軍1000名、アストラダイン・コーア2400名から構成された比較的小規模なもので、編成はシンクレア常備軍とテキサナ守備隊の中間といったところです。

その装備／兵器はバトルフィールドの関係から空中機動力／砂漠戦対応力が特に重視されています。

海上戦力はシドニーに駆逐艦／ミサイルボートを中心とした小規模な艦隊があるのみで、東南アジア方面のシーレーンに関しては関与していません。

１．Ｃ．Ｃブレインズ

・ディビジョン　クラップ・ケミカル・インダストリ

・主な戦力：ストラジック・コマンダー13名

・プロフィール

クラップ・ケミカル・インダストリーの私設軍であるＣ．Ｃブレインズはストラジック・コマンダー（戦略／戦術指揮官）のみで組織される、指令集団であり、実際の兵員はすべて傭兵もしくは他から借り出される私設軍でまかなわれます。これが世界最小のアーミーと呼ばれるゆえんはここにあるでしょう。

このシステムを維持するために、クラップ社はエレクトラスト、アストラダイン両社の保有するアーミーにそれぞれ30％以上もの援助金を支払っています。

構成メンバーは、ひとりひとりが異なる状況下での戦略規模あるいは戦術規模戦を得意としていますが、《フォーカード》と俗称される上位４名は長期に渡る経済戦を含めた総合戦略をも指揮できる戦争の天才であると言われています。

ちなみに、フォーカードの筆頭は「デュラハン」の通り名を持つ、アレクサンドル・ヒートレーで、彼は人の生首のように整形されたユニットに脳を移植し、それをタンホイザーシステム連動の首なしアンドロイドに抱えさせて、人前に現れるという悪趣味な美意識の持ち主です。

２．エレクトラスト航空師団

・ディビジョン　エレクトラスト

・主な戦力：

空軍	前線機動司令部	スーパーランドキャリア×４　兵員60名
	対空支援旅団	対空／対地戦闘車両×120、兵員400名
	制空旅団	高級制空戦闘機×20、 エアナイト30名（非戦闘員）
	空中降下旅団	輸送ヘリ×60、兵員800名
	対地攻撃旅団	重爆撃機×２、攻撃機×30、戦闘ヘリ×40、 コマンダー150名

・プロフィール

オーストラリア内陸部はほぼ全域が、世界でもきわめて珍しい航空戦可能エリアです。

エレクトラスト航空師団は純粋に本土防衛用のアーミーで、飛行兵器の比率が非常に高く、また地上部隊までが空軍所属の、風変りな軍です。ちなみに、ここでの師団とか旅団とかの呼称は、必ずしも集団の規模や機能をあらわす言葉ではないようです。

どこか北米テキサナのアーミーに似たところがありますが、陸戦で極端に非力なこのアーミーは防衛にはあまり向いたものではないでしょう。エレクトラストはシティに入り込んだ敵を、自らの財産ごと爆撃してしまうつもりなのでしょうか。

アンバーエリアのフリーポリス制度

アンバーエリアの慢性的なポリス不足は、フリーポリス制度というシステムによって補われています。

このシステムは過去に重大犯罪歴（殺人、誘拐、テロ行為など）がなく、薬物の常用などの中毒症状もない、すべての人が応募できます。

しかし、ミュータントハントやエリアパトロールなどの危険な仕事のために一般の市民が応募してくることは非常にまれでしょう。だいたいは流れハンター、それもハスラーの類が多いようです。

それというのも、セブンスヘブンでは、バウンティハントの権利が与えられるのはこのアンバーポリスだけだからです。つまり、ハンターの中でバウンティハントの資格を持つハスラーはアンバーポリスとしての登録をしなければなりません。この法を破ると、罰せられることになるでしょう。

賞金稼ぎをしたければ、同時に警察の義務も果たさなければならないというのが、「ダウンアンダー」での常識ということになります。

アンバーポリスの登録は簡単です。

まず申請者はライブラ評議会の窓口に出向き、メイトシップの司法人格であるルーチン９の審査を受けます。簡単な質問をいくつか受けている間に、各方面への照会が行なわれます。ハンターの場合には、ユニオンのネットワークにもアクセスを行ないます。

照会が済めば簡単な手術を受け、装備の支給がなされます。これが済めばアンバーポリスとしての活動が始められるでしょう。

アンバーポリスに与えられる権限は次のとおりです。

A　市民に危害を加えるミュータントの駆除

支給される給与の他にミュータントにかかる賞金を稼ぐチャンスです。

危険は多くありませんが、時として凶暴なミュータントによってアンバーポリスが命を落としています。

B．アンバーエリアのパトロール

不審人物の職務質問、ルーチン９への照会後の逮捕が行なえます。

ただし、不審人物に対して暴行を加えたりすることは正当防衛以外は行なってはなりません。

もし、暴行や殺人をした場合には、即座に資格を剥奪されてしまいます。

C　指名手配者の逮捕

テロリストなど凶悪犯罪者を発見した場合には生死を問わずに拘束する権利が与えられます。賞金がかけられている場合は、その賞金も受け取ることができます。ここがエンジェル・ガーズのポリスと違うところですが、危険の度合が大きすぎるのもまた事実です。

与えられる装備は、ルーチン９にのみアクセスできるアームバンド型の小型端末です。セブンスヘブンシティの中ならどこからでもアクセスすることが可能です。この端末は、手術を受けた時に左腕に固定されます。身分証明にもなっていますが、一番の特徴は勤務時間内に見たり聞いたりした情報、つまり視神経、聴覚神経を伝わり、脳へ送られる情報を直接ルーチン９に伝える機能を持っていることです。

さらに準備金として、最大Ｗ＄10 000を無利子で貸付してくれます。

最低拘束期間は基本的に１週間ですが、金を借りていないならいつでもやめてかまいません。

詰所はシティ内の各エリアに一か所ずつ置かれていますが、端末から勤務の指示が与えられるため、必ずしも顔を出す必要はありません。

航空可能空域上に存在するアーミーが制空戦闘機、攻撃機、爆撃機などの固定翼機（ヘリ以外の空中戦闘メカ）を導入するのは常識ですが、それもアフリカや南米のような激戦区に限られています。オーストラリアの空は確かに空戦可能ですが、人跡未踏の空域はすさまじく荒れており、外敵が空から侵入することはまずありえないのです。にもかかわらず、このような空の精鋭部隊の存在は、ひとえに航空産業の高い技術をアピール／宣伝するための部隊であるといえるでしょう。

その目的を暗示するかのごとく、部隊内には航空隊運用を極限まで考慮した目を引く装備が存在します。

両翼機動司令部の〈スーパーランドキャリア〉は装甲移動指揮車であ

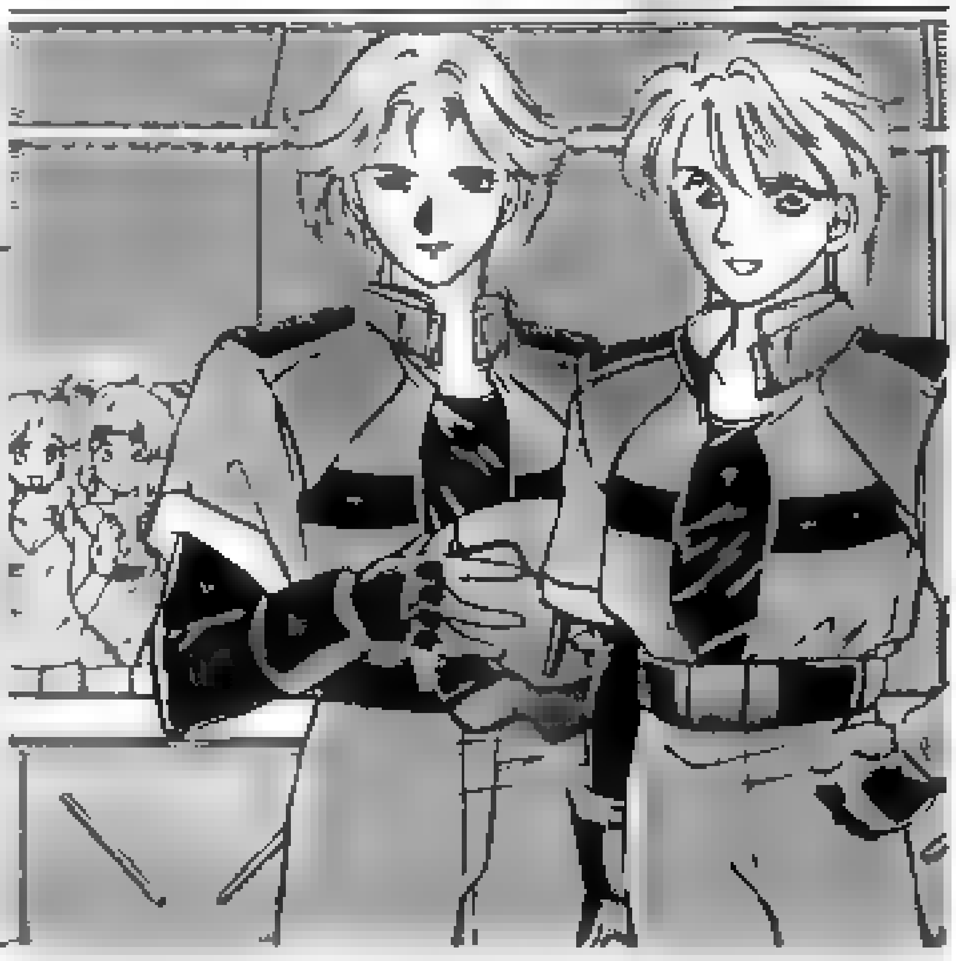
少女たちのアイドル〈エアナイト〉

空軍内の制空旅団にはカリスマ的人気があり、そのパイロットたちは〈エアナイト〉とまで呼ばれています。

彼らはいつのころからか市民のアイドルとして祭り上げられ、ポスター、ホロマイド（ホログラフィック・ブロマイド）、写真集はもとより、ネットワークＴＶに出演したり、ＣＤを出したりとほとんどタレントと化しているのは有名で、エアナイトのファンは世界中にいます。

今では、制空旅団に入るためには容姿／ダンス／歌唱／演technical技などの審査を通らなければならないかわり、パイロットとしての腕はまったく考慮されません。彼らはもう広報担当の社員でしかなく、実戦でまともに活躍することはまずないとまで言われてもいます。

硬派軍人は嘆いていますが、スポンサーはこの思いもよらなかった宣伝効果に大喜びのようです。



ると同時に、簡易飛行場を短時間で完成させる特殊工事車両でもあります。

キャリアは最大5機の固定翼機を搭載して　作戦区に出動し、適当な平地をつくり、即乾性の硬化剤を撒いて仮設滑走路を造成し　そこから奇襲攻撃を開始するというもので、演習時には効果的な戦法であると評価されました。

3．アストラダイン・コーア

・ディビジョン　アストラダイン

・主な戦力

陸軍	アボット装備隊	ホバータンク×300
	ブライアント連隊	戦闘サイボーグ30名
	カトリーヌ装備隊	コンバットシェル×80、輸送車両×50
	ダニエル装備隊	軽装甲車×500、各種火器
	エリザベス装備隊	戦闘ヘリ×30、戦術偵察機×10
	フレッド装備隊	ミサイルボート×50、フリゲート艦少数
	正規実戦要員総数	コマンダー120名

・プロフィール

アストラダイン・コーアは非常に変わった組織形態をもつアーミーです。

普通、軍隊は装備とその訓練を受けた兵で1セクションを構成するのですが、アストラダイン・コーアでは、装備と人員を分けて考えています。実戦要員はすべての兵器の操作法や戦術を習得し、作戦ごとに適した装備／メカニックを与えられて戦闘にのぞむはずでした。

アーミーそのものを精鋭部隊にし、すべての兵をエリートに育ててなるべく人件費を押さえようとしたスポンサーの意図でこんな軍ができたのです。もちろん、もともと人口が少ないというセブンスヘブン・シティの抱える問題もコンセプトの背景にはありました。

アストラダインは兵器製造が基幹産業で、高級兵器をそろえることには成功しましたが　それを扱う兵の育成には失敗しました。当然です。いくらなんでも、すべての戦況に臨機応変に対応したり、何種類もの兵器を自由に扱える優秀な人間がそんなにいるわけはありません。

結局のところ、各セクションごとに数10名の選任コマンダーが配置され、そのほかのメカは傭兵に貸すことで、なんとか成立しています。これだけ最初の構想から外れた組織も珍しいのですが、その実力は兵器に補われてまあまあというレベルに落ち着いているようです。

ちなみに　各セクションの名称はそれぞれ編成時の責任者である参謀や軍事評論家、技術将校の名前からとられています。正式呼称が暗号のようでわかりづらいと各方面から不満の声も上がっています。

ブライアント連隊はサイボーグで構成されているので、ほかの　装備だけのセクションとは違い、要員が常時そろっています。

タウン

オセアニア大陸に存在するタウンのうちいくつかは、ほかのシティの周辺に存在するそれに比べ、重要な役割を担っています。

1．アリススプリングス・タウン

大陸を東西に走るオーストラリア・センターウェイの中継点に位置する人口1万人程度の街です。巨大なトラックストップとして機能しており、全体的な外見は中世の城塞都市を思わせます。

アリススプリングスにはいささか場末の感もありますが、ひととおりの娯楽施設も整っておりセンターウェイを走るコンボイ・ランドブラスターたちは必ずといっていいほど　ここで一泊します。

また　この街の自衛戦力である《アリススプリングス・タウンガード》は兵力こそ100人と少ないのですが、コンバットシェル50機、ホバータンク100両のほか空中戦艦と異名を取る攻撃ヘリ《テンペスト》まで装備した強武装集団として有名です。

この街の経営はアストラダイン社が行なっていて、同社の西部方面侵攻戦の際は後方集積場として機能します。後方基地として機能している時のアリススプリングス・タウンの物価は、平時に比べ5－10倍にはね上がるため、企業間紛争時にこの街を利用するときは十分な注意が必要です。

2．ニューパース・タウン

オーストラリア政府崩壊後、セブンスヘブン成立までの空白期間に他都市企業群の進出によって租借地化された旧ウェスト・オーストラリア区に建設された西部小都市群のひとつです。

ニューパース・タウンは旧パース市を中心にカルグーリ、マウントマグネット、エスペランス周辺までを勢力下に置いており、規模的にはポケット・メガ＝シティといえます。西部小都市同盟を構成するタウン群はいずれも他シティ企業群の強い影響下　支援下にあります。ニューパース・タウンはミレニアム東京の企業群の支配下にあり、この周辺の鉱山から産出される金、鉄、ボーキサイトなどの地下資源は、その9割が海外に流出しているのが現実です。これはセブンスヘブン企業群、特にアストラダイン社を刺激しており、この地の権益を巡って、さまざまなレベルの抗争が絶えず行なわれているようです。

3．タスマニア保護区

オーストラリアはもとより、世界で一番安全で健康に害のない本物のリゾート地として知られています。

ホバートの街は、地上部は21世紀初頭の面影をそのまま残していますが　地下にはホテルや娯楽施設がととのっています。

月面都市の低重力を嫌う巨大企業のトップの中にも、ここに住んでいる者がいるほどです。そのためか　この島には誰でもが自由に入ることはできません。一定の収入と確かな身元の保証が必要なのです。

しかしここに住む者、または出入りできる者の招待を受けたのならばハンターでも入ることができるでしょう。

ここはカタストロフ以前のミュータントではない生物が自然のままに生存している世界で唯一の地域で、"遺伝子の聖域（ピュアシーズ・サンクチュアリ）"とも呼ばれています。

タスマニアは遺伝子保存の目的でクラップ・ケミカル・インダストリーが管理／維持をしています。ここの生物はすべて厳重に個体識別されており、盗み出したりすることはまず不可能でしょう。密猟者は発見されしだい、射殺されることになります。

自然環境

セブンスヘブンの存在するオセアニアは、特にカタストロフィ後は周囲を自然の障壁に囲まれた、世界の離れ小島、あるいは絶海の楽園のようになっています。

四方の海域は海流／気流／異常電磁波が強烈に渦巻いており、海路、空路ともにほとんど使用不可能です。もちろんそれらが運んでくる汚染のもとは海域／空域を汚しており、これも交通路を妨げる一因となっています。

つまりセブンスヘブンに常時アクセス可能な交通はそれらの影響を受けない軌道シャトルのみということになるでしょう。

外の荒れようと対照的に、大陸内は不思議とたいした異常気象は見ら

ルーバー

アリススプリングス・タウン周辺を始め、中西部のハイウェイを初めて訪れた人は、不釣合いなほど巨大なバンパーを装備した車を多数見かけることでしょう。

特にセンターウェイを疾走する大型のトレーラーは、恐竜の角を思わせるような巨大かつ堅固なバンパーを装備しています。

いっぱんに《ルーバー》、もしくは《ヴル・バー》と呼ばれるこの衝角もどきのバンパーは、オセアニアの辺境を走る者にとって、火器以上の必需品なのです。

ルーバーが相手にするのは別に敵対車ではなく、《マッド・ストンパー》と呼ばれる性悪なミュータントです。

オーストラリア中部から西部にかけてかなりの数が繁殖しているマッド・ストンパーは、体高が1mから1.5m、体重が100kg前後の二足跳躍歩行動物です。その有袋類的体構造からオリジナルはカンガルーであると考えられています。

マッド・ストンパーは、昼間はいたっておとなしく無害であり、愛敬もあるのですが、光量が一定以下になると（だいたい黄昏時ぐらいから）熱、振動、音といったものに過剰反応を示すようになります。

そして困ったことに、その源へ突進していくという性質があるのです。この場合の光は可視光線にとどまらず、紫外線にまで反応を示すようです。投光機を使っていたランドブラスターのバギーに突進してきたこともあるくらいです。

マッド・ストンパーの跳躍走行の瞬間最高速度は100km／hにも達すると言われています。これがハイウェイ150〜200km／h以上でクルージングする車両に激突したさいの衝撃エネルギーは大変なもので、マッド・ストンパーが出没し始めたころは、それが原因と思われる交通事故が多数報告されています。

ルーバーの装備が常識となった現在では被害は減少していますが、ショックアブソーバーとアクティブアーマーの複合体であるルーバーは不格好であり、走り屋の間では大変不評をかっているようです。

もしマッド・ストンパーを跳ねた場合は、必ずその遺体を道路脇にどかさなければなりません。これはハイウェイを走る者の暗黙のうちの掟となっています。



ちなみに、雄のマッド・ストンパーのもも肉は大変美味であることが知られています。栄養価から見てもストームリザードのヒレステーキー通称ドラゴンステーキにもまさるとも劣らない風味があり、アリススプリングス・タウンの名物料理にもなっています。

アリススプリングスへ立ち寄った際は、一度試してみるのはいかがでしょうか。

れません。台風の目の中に入っているようなものです。メガ・シティ周辺はさすがにいくぶんか環境汚染が進んではいますが、それでもほかのメガ・シティに比べれば、その程度は雲泥の差があります。これまで大きな紛争がなかったことも、この環境が保たれている理由のひとつでしょう。

微妙なバランスのもと、平穏な気候が保たれており、四季がなくなったかわり、一年中おだやかでまるで常春の国です。

確かに大陸自体の汚染は少ないものの、東南アジア海域の汚染のあおりを受け、東岸以外は荒野／砂漠化しています。もっとも、オセアニアはもともと荒野が主体の土地柄で、生物相は貧弱です。気候がいくらか変化したため、徐々に生物は増えつつありますが、行政府がほとんど環境保全政策をとらない（ほかよりましなので楽観視しているのでしょう）ので、目立った環境回復は今のところ確認されていませんが、このまま時が経てば経つほど環境は回復していくはずです。

地球でもっとも環境のよいタスマニア保護区が領内に存在しますが、わざわざそこまで行かなくても、ほかのシティから来た観光客はセブンスヘブンの郊外に残る自然を眺めるだけで、十分満足して帰っていくという話です。

ミュータント

オセアニアの特殊なミュータントをいくつか見ていきましょう。

ストームリザード

全長6mにも及ぶ巨大な砂トカゲで、性格はきわめて凶暴です。基本的には4足歩行をしますが、攻撃時は後ろ足で直立することもあります。

ストームリザードの武器はティラノサウルス・レックスにも似た前足の爪と強靭な尾ですが、それ以上に強力な飛び道具をも有しています。彼らは補助消化器官として、砂袋状の第2胃を持ち、体内に常時砂を蓄えています。攻撃時にはこの砂を上下2列になった舌の間から噴出するのですが、この舌がノズルとして機能しており、広角に撒いて目くらましに使うことも、逆に集束させて噴射させ、相手に致命的なダメージを与えることも可能なのです。

この"サンドガン"の発射パターンは、銃器に例えれば、シングル・バースト・フルオートと個体差がありますが、激怒したストームリザードはフルオートで広域掃射する場合が多く、成体のそれは10数人の人間を一掃するのに十分な火力です。

ストームリザードのフィレステーキは滋養に富み、大変美味なことで知られていますが、その素材を得るためには命がけです。料理の値段が

目玉の飛び出るほど高いのもうなづけるでしょう。

バスタークラブ

シドニーからブリスベーンに至る重工業地帯沿岸に出没する巨大なカニです。

金属ワイヤーのような剛毛に覆われた6本の歩行脚と4本の巨大なハサミ、グロテスクにゆがんだ甲羅を持っています。ヘドロに汚染された巨体はそれ自体大変な脅威ですが、バスタークラブの最大の武器はハサミでしょう。

ハサミ状の前肢には、挟み切る鋭利さがないかわり、相手を撲殺するのに使われます。"バスタークラブ" は "破砕棍棒" にもひっかけたネーミングなのでしょう。

バスタークラブが特に活発になるのは初夏から秋にかけての産卵期です。産卵に備えてのタンパク質の補給が目的で、人間はよく襲われますが、独特の識別センサーを備えているのか、タンパク質の少ないサイボーグにはあまり手を出そうとしません。

NEW-BRASILIA
ニューブラジリア



シティ概要

ニューブラジリア・シティは、南米ブロックの代表的なメガ＝シティであり、特有の楽天的な雰囲気と、貧困からくる不穏なイメージがないまぜになった街です。

有名な電脳詩人アブドゥル-ユーゴーの言葉、「ここは世界最悪のシティ。ハイにならなければ居られない」は有名でしょう。ニューブラジリアに旅行で来た者はみな、（最低と思っていた）自分の住んでいるシティがまだまともに思えるといいます。

ニューブラジリアはメガ＝シティという水準では確かに最低レベルですが、それでも場末のタウンに住むことを考えればはるかにましなところです。住民はどういうわけか底抜けに明るいし、観光名所もなくはありません。豊かでないメガ＝シティなどどこに行っても最低なのは確かだし、ダウンタウンならばどこのシティでも水準は変わりません。考えようによっては、雰囲気が明るいこの街は最高のメガ＝シティであるともいえるでしょう。

このシティは、南アメリカの資源を狙うさまざまな有力シティ（特にアジア／ヨーロッパ系）の後援を受けている反面、標的にもなりやすく、アフリカの諸シティとはまた違ったケースの問題を多く抱えています。ニューブラジリアは有力シティの援護を利用して、なんとかのしあがろうとしていますが、情勢からは難しいでしょう。

シティ行政府自体が苦しい立場にあるためか、南米地域に害をなさないテロリスト、特に有力シティの打倒を目標にしているテロリストたちには寛容で、（犯罪取締りの甘さ／シティ内の治安の悪さも手伝って）彼らの格好の隠れ家ともなっています。

中南米は火薬庫ともいえるほどタイトな地域のひとつで、しばしば紛争が発生します。もし、北米3シティの力が将来弱まるようなことになれば、中米は激戦区になるでしょう。

ニューブラジリアが抱える諸問題のうち、シティ内の犯罪やテロについてはここで挙げるまでもないでしょう。いうまでもなく、治安の悪さは世界でもトップレベルだし、近隣で紛争が多く、市民は心休まる暇がありません。シティ運営面でほかのシティにはない深刻な問題は、エネルギー問題と都市管制システムの不備というものです。

正確には原発諸施設のシステムと管理にかかわる問題ですが、ここの原子力発電施設は核融合炉ではなく、クラシックな高速増殖炉で、5基の原発があちこちに分散配置されています。融合炉にできないのは、シティが貧困だからだし、また諸勢力の対立や圧力による妨害があるからです。

このたぐいの原発が核融合炉に比べて不安定で危険きわまりないのは事実ですが、最大の問題は原発がそれのみではエネルギー供給システムにはなり得ないというところにあります。増殖炉が正常に稼動するためにはウラン濃縮施設、核燃料再処理施設が必要なのですが、2150年現在、ニューブラジリアにおけるウラン濃縮施設はローレンバイオンが、再処理施設はテンペルが独占しています。ほかのメガ＝シティにはこれら旧式原発のための施設はすでになく、燃料輸入も再処理委託も不可能なため、シティ内各企業はお互いに頼らざるをえないようです。

都市管制システムの問題はすなわち都市機能AI《イエマンジャー》に起因するものです。イエマンジャーはレストアされた旧世代の指令AIをサポートAIと連動させているという、いわば応急システムのような不完全な代物であり、現代のメガ＝シティ管理システムとしては、十分なものとはいえません。

サポートAIの増設につぐ増設で、不足している能力は補強されていますが、イエマンジャーがパンクするのも時間の問題でしょう。

この恐竜の神経網のごとき鈍重かつ複雑なシステムは、ニューブラジリアを建設した支配企業マイネイル・テクニオンの遺産です。

マヤ・タバール

ニューブラジリアでは、特にダウンタウンの建物の外壁に緑色の泥状物質が一面に塗られているのを見かけます。実はこの物質はバイオテクノロジーの成果である光合成泥なのです。

通称《マヤ・タバール》と呼ばれるこの泥を塗り、電極をつなげるとそこからある程度の電気を取り出すことができます。テンペルの生化学研究所で偶然創り出された生きている泥ですが、風土の関係か、南米以外で利用しようとしてもすぐ「死んで」しまうようです。もちろんニューブラジリア内でも、日光が乏しく、大気が汚れたリゾンテでは生育しません。

発電所の不備から慢性的な電力不足に悩んでいたシティ行政府にとって、この物質は渡りに船でした。生産にあまり経費がかからなかったので、量産して市民に安く販売したのです。企業ビルは美観を損なうし、マヤ・タバールの生産する電力だけではビル内の消費電力をとても賄うことはできないので採用されてはいませんが、昼間の街並みは緑に彩られ、見事なものです。これが普及してから、ニューブラジリアには《グリンピア》という素晴らしい別名がつけられたくらいです。

ただ、この物質はあやまって食べたり、皮膚に沈着すると害をおよぼすことが確認されています。泥内の光合成物質は沈着先で微細電流を発生させたり、細胞を溶かしたり、異常変異細胞（ガン細胞）を誘発したり、あるいは筋肉を勝手に動かしたりします（神経には微弱な電気パルスが流れており、それによって筋肉に脳からの命令を伝えているのです）。もちろん、サイバーパーツにもいい影響は与えません。

ただし、非常に稀でしょうが、この沈着した物質が有機サイバーパーツ（例えば有機式強化人工神経）としての役目を果すようになったという報告もあります。

NEW-BRASILIA

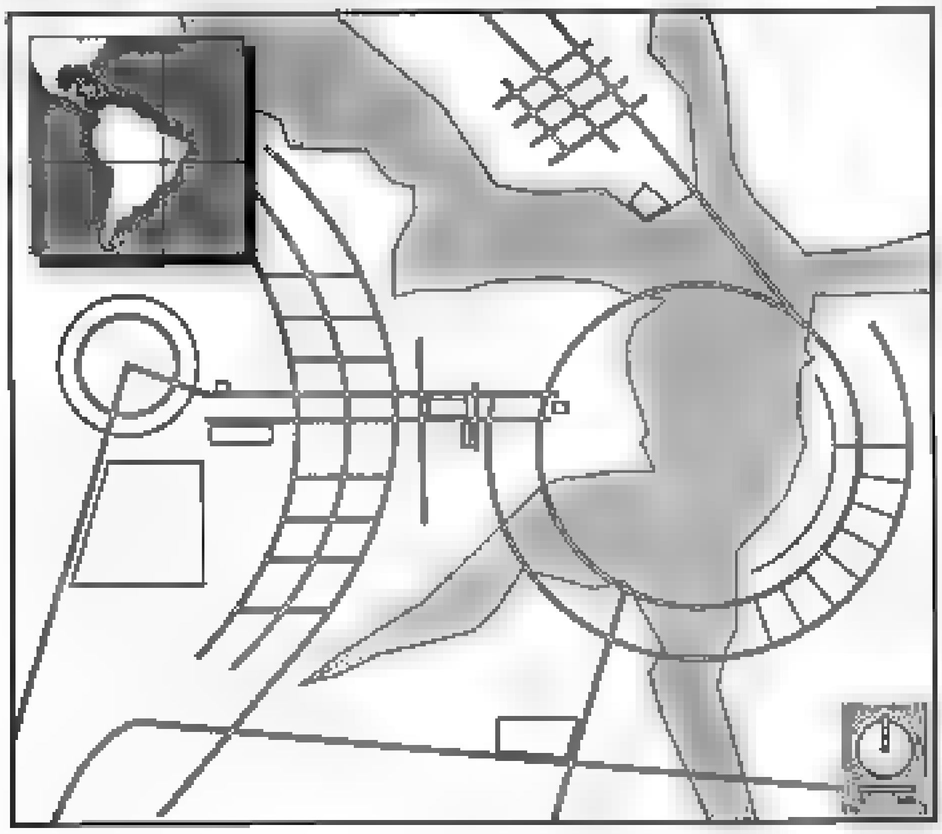
シティデータ
- 公式名称　マイネイル共同生産都市
- 俗称：ニューブラジリア
- 範囲：サンパウロ～リオデジャネイロ～ベロオリゾンテ間
- 中央ブロック所在地：サンパウロ（非公式）
- 人口：9000万
- 都市機能中枢：複合ＡＩ《イエマンジャー》
- サポートＡＩ群　《バイーア》《カキシュ》《イグア》《カブラカン》《レシーフェ》など多数

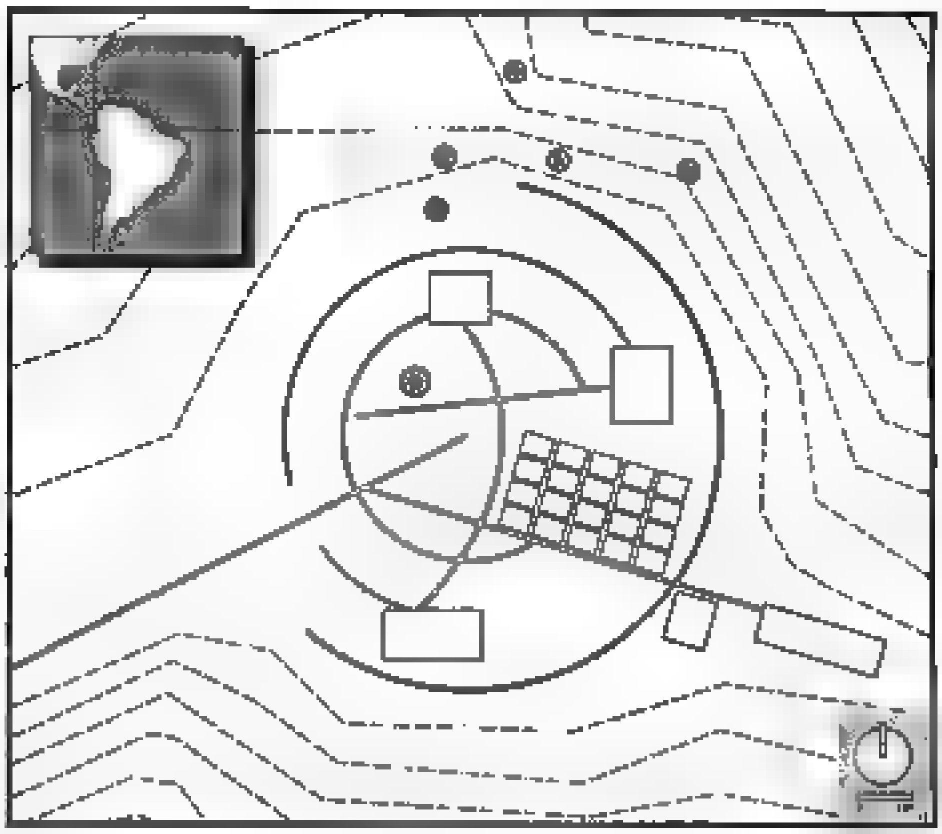


GARCIAN ISLAND

ブラジリアはもともと計画都市でしたが、今はその面影もありません。国会議事堂だった建物は世界最大のドラッグ・バーに改装されています。

政治シティといっても、アーミーベースが多いという独特な風景は珍しいかも知れません。島の北区は、川によって見事に市街から切りはなされており、まともな建物と言えばガルシアの屋敷くらいです。





KJITO

陰惨なキトの名所は収容所裏手の巨大な墓地です。ここには多くの名もなき囚人が眠っているのです。連れてこられた囚人が最初にみるのは、不気味なレリーフが飾られた"喜びの門"と呼ばれる警察ゲートです。一度入ったら死んでもここから出ていくことはできません。ちなみにグレーの丸印は換気塔入口。地下で墓地につながっています。

ニューブラジリアシティの創設から成長期にかけての歴史は、旧支配企業マイネイルの歴史ともいえ、シティを構成する各都市ブロックもまた、その復興整備された時代の都市ニーズ、企業ニーズに応じた形態をもっています。マイネイルはメガ＝シティ完成直後に３つの企業に分裂しました。現在、シティを支配しているのはその３支配企業です。

ニューブラジリアには確たる外交ビジョンは存在しておらず、ただマイネイル以来の南米大陸の資源確保、中米以北への進出を漠然と遂行しているに過ぎません。

また、有力シティがよく掲げているような将来的なプロジェクトも、これといったものは存在していませんが、支配企業群の基幹産業からみて、将来は環境回復よりの方向に進んでいくでしょう。それにしてはここは汚れすぎてはいますが。

シティの範囲について。旧サンパウロ、旧リオデジャネイロの２都市、それにブラジル高原内陸部の旧ベロオリゾンテが加わって、ひとつのメガ＝シティを構成しています。

リオデジャネイロエリア

リオデジャネイロエリアは短縮して、リオエリアと呼ばれます。

ここは最初に復興したエリアですが、都市景観は変わっています。中央部から湾岸部に楕円形にダウンタウンとスラム街が形成され、それを取り巻くように居住区、工業区、そして一番外側にドーナツ状に摩天楼が林立しているのです。

メガ＝シティ設計の段に設計陣が目論んでいたのは、リオからどうやっても立ち退かない多数の貧民を囲い込むことでした。ニューブラジリアが発展すれば、オフィスやプラントの用地はダウンタウンを侵食し、貧民たちは立ち退きを余儀なくされるでしょう。やがては理想的な都市になるはずだったのです。

もちろん、うまくはいきませんでした。ダウンタウンは以前より大きくなり、それでも外側は固められているので、過密状態には拍車がかかってきています。シティの中心部は「魔窟」といわれるほどの犯罪多発地域になりました。

一方、外部の企業体ビル群はだんだん外へと追いやられているので、リオ全体の敷地面積は広くなったようです。この街では（ふつうのシティとは逆で）富める者ほど郊外に住んでいるというわけです。

サンパウロエリア

リオデジャネイロの西方、同じく海岸沿いにあるサンパウロブロックは都市機能ＡＩや多くのエネルギー施設が置かれた中央ブロックです。

ニューブラジリアの都市設計グループはどうも物事を楽観視しすぎていたようです。リオは企業体や工場のための理想都市で、こちらは都市のエンジンともいうべき部分となるはずでした。シティ全域を管制するＡＩや発電施設が置かれているのはそのためです。

バベル期末期には、南米のこのあたりの都市跡には多数の難民や貧民がいました。これらの人たちを救済することなく、無理にメガ＝シティ化をすすめたのが、ニューブラジリアの失敗の大きな原因のひとつでしょう。

サンパウロはこの点、リオよりまともにやっています。でなければ、都市機能ＡＩを存続させることは難しいからなのですが。

サンパウロは、初期のころは廃墟の中の巨大な難民キャンプのようだったといいます。その後、リオのマイネイルが沿岸沿いのサントスと旧市街地中心部の両面から開発をはじめ、スラム集落を避けるように、まともな都市を形成しました。

その後、支配企業の強引なまでの土地再整理によって、サンパウロはニューブラジリア中、もっとも乱雑な外観を持つ景観となりました。

サンパウロは乱雑な構造に見えますが、実は面白い話があります。

シティマップなどを注意深く調べれば、このスラムの海に浮いたような再開発部分が幾何学的な模様、一種のマヤの魔法陣をなしているように見えるのです。建築家たちはみなただ偶然の産物であるといいますが、神秘学者の中には、サンパウロ市地下の地脈と巨大魔法陣の相乗効果による都市の霊的防御力の強化ではないか、などとたわ言をいう者もいます。

これについては真実は誰にもわからないでしょう。ただ、ある種の調査によれば、この魔法陣の影響圏内にニューウェーブシャーマンが多く住み、新興宗教教団やオカルトチックな商売をやっている店が軒を並べているといいます。そして、彼らの呪術成功率、ＥＸの出生確率がほかに比べてかなり高いという噂です。

それから魔法陣の中央、つまりサンパウロのヘソに当たる部分には、３本の摩天楼を組み合わせたローレバイオン本社ビルが建設されています。この210階建のビルは《トライデント・スカイ・スクレイパー》と呼ばれ、ニューブラジリアの観光名所にもなっています。

ベロオリゾンテエリア

ニューブラジリア第３の都市であるベロオリゾンテは単にリゾンテと呼ばれることもあります。

近隣に多くの採掘基地を持っている同シティですが、リゾンテはそれ

イエマンジャーと土地問題

ニューブラジリアの機能中枢である複合ＡＩ、イエマンジャーは、21世紀に南米すべての国家が共同で購入した統制中枢です。しかし、イエマンジャーが本来の目的に使用されたのはごく短期間です。それというのも、南米諸国家がバベル期の初期の段階でいっせいに崩壊したためです。

南米の人々すべての期待を背負って勢力を拡大してきたマイネイル＝テクニオンはこの放置されていたＡＩを再生し、支配下の各都市のサポートＡＩ群と連結させ、何とかメガ＝シティ管制に使用できるシステムとして改修／立ち上げました。

イエマンジャーには、当時のＡＩを考えれば、驚異的なまでの膨大な記憶容量があり、その点では現在の一般的な都市機能ＡＩにも引けはとりません。しかし、演算処理は遅く、また高級ＡＩに不可欠な状況判断能力も劣っています。要するに「物知りだが、融通のきかないボケ老人」のような存在なわけです。

ニューブラジリアのエンジニアたちは、何とかやりくりしてイエマンジャーの寿命を延ばそうとしています。

サポートＡＩをいくつも増設するというのがその手段のひとつですが、それらを設置するビルもすぐ手狭になってしまいます。かといって、サンパウロエリアはスラムと保安区が隣接しているという不安定な地域で、おいそれと新しいビルを建てるわけにもいきません。現在、イエマンジャーとその付属システムは、平均的な都市機能ＡＩの必要敷地面積の実に５倍もの土地を使用しており、これからもどんどんその敷地を増やそうとしています。

複数の都市問題を抱えるニューブラジリアにとって、イエマンジャーの存在そのものも頭の痛い難問といえるでしょう。



らゆる基地からの物資を集積し、輸送するための第1の街であり、周辺諸国勢力ににらみをきかせるアーミーの機構施設です。しかし、最近は企業ビルが集まってきていてその色を変えつつあります。

当初はタウンとして成立しましたが、地域的重要性が増すにつれてだんだん大きくなり、支配企業のひとつ、トルテックが本社を移転したのを機に、メガ＝シティを構成する1エリアとして認定されました。以後、各支配企業はダウンタウンに押されるリオや危険なサンパウロを逃れて少しずつこちらに移転をはじめています。

リオから遠く離れたエリアですが、超高層と下層を結んで交通路は貧弱なものですけれど、サンパウロ側の交通路はここより整備されています。リニアウェイが1本とあとは昔ながらの鉄道、それと数本のハイウェイがあるだけなので、ちょっとした事故で滞りがちです。企業VIPたちは専用の航空機やヘリなどを使って各分に通勤していますが、それ以外の市民は不満を漏らすこともしきりとのことです。

リノンテは、当初から人口が少なかったので、都市の機能性はニューブランテア中心であり、スラム化もまだ進んでいません。近くに工業地帯なため、自然環境はニューブランテア中心部で、絶えず排気性スモッグ、光化学スモッグがドームを覆っています。

都市ブロック周辺の気象も湿りっているらしいのですが、この為特スモッグのため、リノンテは"霧の都"ならぬ"スモッグの都"と化しており、標高が高いこともあり、毎日、数10～100人が呼吸器の障害状態で死亡しています。

また、ここには宇宙港シャトルポートやアーミーベースの飛行場も多くありますが、離着陸コンディションが最悪の場所としてパイロットたちには有名です。

それで、この都市のすべての高層ビルの屋上には誘導用の各種システム、標示灯が設置されており、航空機の離着陸をサポートしています。

リノンテの夜景はこの多数の標示灯のため、大変はなやかに見えます。スモッグを通して光が見えるので、イルミネーションというわけにはいきませんが、これはこれでムードがあると旅行者には人気です。

支配企業

1．ローレバイオン

・専門分野　医、薬、エネルギー関係

・公安機関　出資のみ

・軍事機関　ディアブロアームス、マインガーディアン

・プロフィール

サンパウロ全域を勢力下におく支配企業で、ミレーアム東京系の企業から特に強力なバックアップを受けていますが、これはやはり多額の資金が動く業界だからでしょう。

現在メガ＝シティの支配企業は、資源を産出するこうした企業ほどメガ＝シティのバックアップを進んで行ない、優先的に資源を回してもらうのです。

外資の援助が多いローレバイオンは、南米に本社を置くすべての支配企業の中でもっとも力のある組織です。同社の幹部たちもそれを承知し

ており、バックアップ企業の操り人形にならないよう、また南米ブロックのリーダーの座を固持するよう努力しています。

だからこそ、テロの標的となるのはまずローレパイオンだし、東京の企業の出向社員が巻添えになることもよくあるでしょう。保安体制がしっかりしていないニューブラジリアにおいては、手の込んだテロが未然に防がれることはまれで、毎年数人の企業幹部が命を落としています。国際テログループや殺し屋の間では、ニューブラジリアは新人の養成にぴったりの場であるとされており、年季の入ったプロは経歴にキズがつくのでここではまず仕事はやりません。メガ=シティとしてはずいぶん情けない話です。

さて、最近、ローレパイオンはニューブラジリアへのレーザー爆縮式核融合炉の導入を検討しているといいます。それが実現すれば、シティ内における発言力は今まで以上に増して大きくなるでしょう。しかし、同社はほかの2社にはいつも敵対的な態度をとっているため、トルテック／テンペルともに新原発導入には何らかの妨害工作を考えるはずです。

2．テンペルボディ工学

・専門分野　生体工学、薬品、食品関係
・公安機関　アマゾニアグラシオン
・軍事機関　ディアブロアムース
・プロフィール

テンペルはニューロピア・シティを中心とするヨーロッパ系企業の支援下にあります。

かなり歴史の古い企業でもあり、創業者がドイツ系移民であることも援助される縁となったのかも知れません。現在まで経営陣は西欧系移民が占めているし、社章も鉄十字を思わせるので、ネオナチスとの関係が噂される企業ですが、真偽のほどは定かではありません。

ニューブラジリア内での同社の立場はローレパイオンの対抗馬と言ったところですが、単独でローレパイオンと張り合うにはやや実力不足の感があり、シティの覇権をかけての積極的攻勢を行なうことはまずないと考えられます。実際、2147年前半期にローレパイオンから仕掛けられた一連の経済戦争をトルテックとの連合によって撃退したあと、テンペルが報復を行なったという記録はありません。テンペルの基本戦略はトルテックとの連合を強化することによるメガ=シティ内の勢力バランスの安定化にあるようです。

ニューブラジリアの内政については穏健派ともいえる同社ですが、同時に強力な軍産複合体であることもまた広く知られています。テンペルの兵器部門の最近の人気商品としては〈トータルバランス〉のよ、オートプロテクター〉が有名でしょう。

3．トルテック

・専門分野　電子関係
・公安機関　リンピオ・ポリシーア
・軍事機関　CAPチーム
・プロフィール

マイネイルの流れを正しくくむ企業で、現在の総裁もマイネイルを創業したカストル一族の者です。ニューブラジリアの支配企業中、もっとも名門ですが、同時にもっとも弱体で、テンペルとの連合による危うい勢力バランスの上にのみ生存している存在です。

マイネイル・テクニオンはもとは外資系の子会社でしたが、天才的な経営手腕を持つマルチェロ・カストルが独立経営に成功しました。以後、南米人だけの手で運営される数少ない企業として、世界経済に殴り込みをかけていったのです。マルチェロ亡きあとも、カストル一族は南米に住む人々にとっては英雄でしたが、マイネイルはバベル期に企業としての体力をほとんど使い果たし、最期に人々のためにとニューブラジリアを建設して力尽きたのです。

ニューブラジリア行政府はメガ＝シティ建設時の負債にあえぎ、市民も苦しい生活を続けることになりました。マイネイルの最後の仕事が市民にとっていいことだったのか、そうでなかったのか、今は答えは出せないでしょう。

ただ、現在のトルテックのやり方は少々倫理に反しています。

電子関係が基幹ですが、それよりも裏ルートで彼らが流しているアルカロイド系ドラッグ=麻薬の上げる利益の方が大きく、さらに系列企業カルナバル・エレクトロミットが大規模な電脳麻薬の取り引きを行なっていることも裏世界ではよく知られている事実です。

また、その裏金で打倒有力シティを目指すゲリラへの援助をしたり、幹部の何人かが国際手配テロリストをかくまったりしていることも有名でしょう。

トルテック精神=マイネイル精神の基本／目標は、民族自決／南米ブロックの繁栄であり、同社幹部達は商売よりニューブラジリアと市民の将来をより重要に考えているようです。この方向性についてはシティ内の3企業とも基本ラインでは同意に達しており、ほかの2社はトルテックには積極的な抗争はしかけないようだし、南米を正しく理解しているテロリストや反企業思想家たちも同様です。そして何よりトルテックは今でも貧民たちの味方として英雄視されているのです。

この企業はニューブラジリアが存在するかぎり、つぶれることはないでしょう。珍しい体質を持つ支配企業のひとつです。

公安機関

1．サンプラス

ディビジョン　共同出資
構成　RP、ポリス
・プロフィール

ごくごく一般的なポリス機構で、大きく、サンプラス・アザルトとサンプラス・ガードの2課にわけられています。

サンプラスアザルトはRP、CBI、CBT、MGPなど人間が主体のさまざまな組織の集合体ですが、活躍がめざましいのはRPでしょう。治安があまりにも悪いニューブラジリアにおいては、犯罪／テロの種を未然に摘み取るより、悪人どもを力で押さえつける方が効果的である、と行政府は判断したようです。

サンプラス・ガードはいわゆるパトロール・ポリスで、ロボットが主体の組織です。ただ、いまひとつ装備／人員が不足しているようで、有名なリオのカーニバルの時や式典時など犯罪が多発しやすくなるイベント時（しかも、ニューブラジリアではひと月に数回、何がしかの祭典行事があります）はリンピオ・ポリシーア実働隊をパトロール要員として借り受けます。

ポリスロボットは、このシティをバックアップしているよそのメガ=シティから輸入されているものが採用されています。

2．リンピオ・ポリシーア

・ディビジョン　トルテック

・構成　AHP　ボッス

・プロフィール

リンピオ・ポリシーアは、ニューブラジリア全域をカバーするAHPです。

公安機関としての能力は世界水準をやや下回るていどで、各都市ブロックの治安維持には十分な力を持っているようですが、スポンサーである支配企業が裏で公然と非合法活動に手を染めている現在、犯罪取締りの意欲はあまり高いものではありません。

この組織は割合大きな実働部隊(犯人を捕らえる部隊)を持っているため、サブ・ポリスとしてもよく駆り出されます。

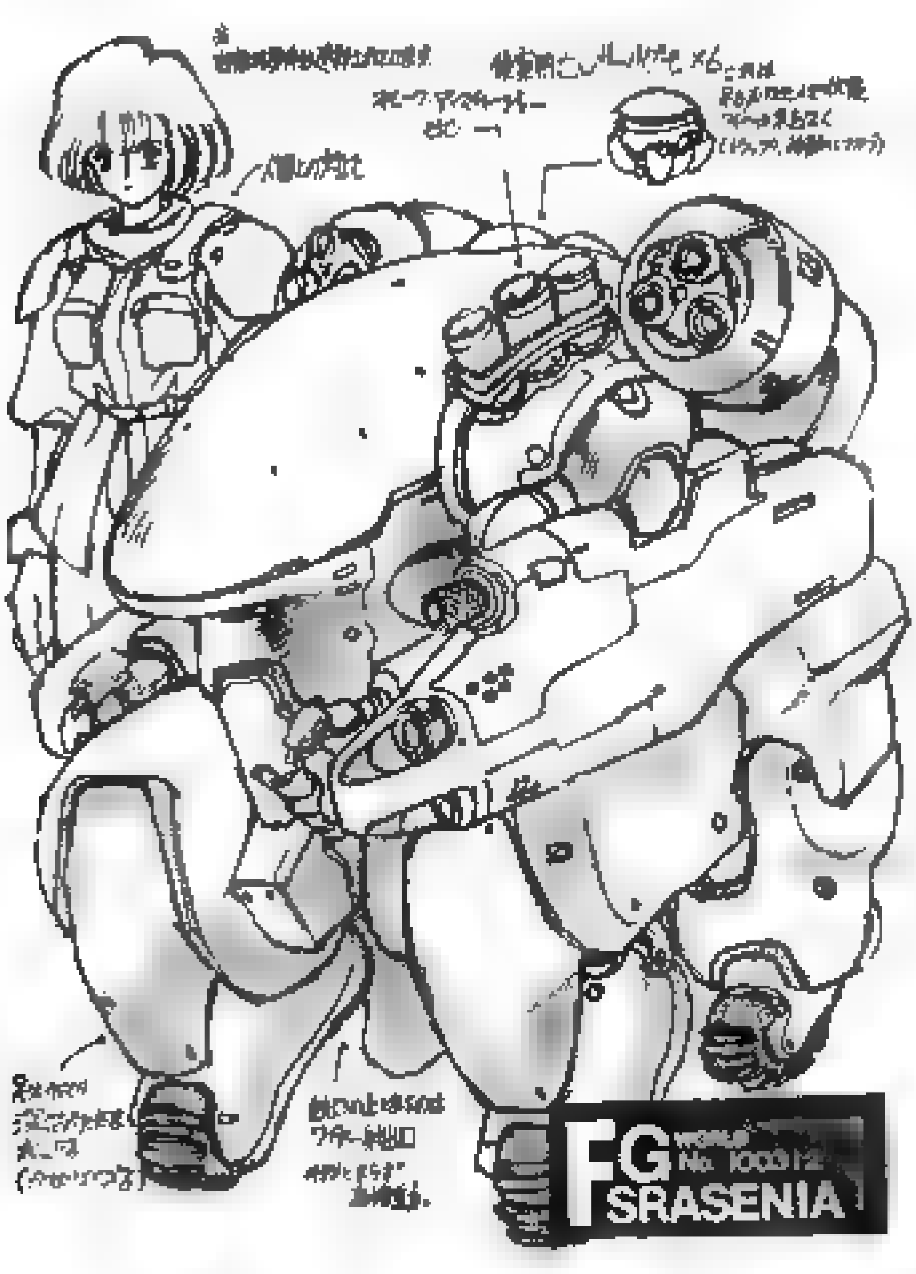
実働部隊といえば、たいていは人間で構成された軽装な機動隊を想像するでしょう。しかし、リンピオ・ポリシーアのそれはポリスロボットで組織されており、人間の部隊に比べ、フレキシビッティに欠けるようです。

もっとも、一般ハッカーはストリートギャングていどの武装しかしていないものだし、実働部隊の役目は通報のあった場所に急行し、迅速に包囲する、これだけなのでロボットにすげ替えてもあまり問題はないかも知れません。

リンピオ・ポリシーアの所有する実働隊向けポリスロボットは、ニューブラジリアの企業で独自に設計／生産されたもので、あのアクトボッドによく似たフォルムを有しています。この《オルメカB2》は多脚式ですが、路面は車輪で走行するタイプであり、なかなか有用そうに見えます。しかし、中身はアクトボッドとは比べようもない安物であり、ただ脚が速いだけのポリスロボットに過ぎません。

3．アマゾニアグラシオン

・ディビジョン　テンペルボディ工学



・構成：森林警備隊

・プロフィール

ニューブラジリアは特に中米に残存している森林資源の所有権をずっと主張しており、それを認めない北米のテキサナ、サン＝アンジェルスとたびたび衝突しています。

アマゾニアグラシオンは名目上、アマゾン川流域の自然保護、および汚染されていない森林区の総合監視を目的に組織された特殊機関であり、その業務もきちんとこなしてはいますが、中米の監視／遠距離偵察を目的とした、つまり敵対諸勢力を早い段階で壊滅させたり、森林への侵入を防いだりする特殊部隊でもあります。

この二面性について世界中の軍事専門家はもうすでに知っており、北米ノティ連をはじめとするニューブラジリアの敵対者は、「アマゾニアグラシオンは侵略を前提に組織された、凶暴な不正規特殊部隊である」として、同部隊の即時解散を行政府に要求しています。

アマゾニアグラシオンは、ほかのメガ＝シティの森林警備機関にあるようなFG(フォレスト・ガード　"メタルヘッド"[10 3]参照)タイプの高性能ロボットはその組織の性格上あまり配備されていません。しかし、FG自体は高性能で、1機が一般的なFG2機分の働きをするといいます。代表的なのが、各種の強力なセンサーを持つ《サラセーニア》タイプ。《ラフレシア》はアマゾン川流域の多数の河川を移動経路として使用できるよう高速水上移動モジュールを内蔵しています。《パロメッツ》は高山対応FGで、そのオートバランサーには、ヌーベルデルタ・ルノアール社の逸品が採用されています。

しかし、これらフォレスト・ガード・ロボットはあまり人の目につくことはありません。中南米の森林でよくみられるのはグラシオンの隊員のほうでしょう。彼らは森林や自然に詳しい監視人であり、そしてゲリラ戦のエキスパートです。22世紀において森林などでの戦闘は一部の地域をのぞけばほとんど考えられないので、グラシオンは貴重な存在といえるかも知れません。

北米アーミーの特殊部隊のコマンドウたちでさえジャングルについての知識は乏しく、同数で当たればグラシオンがまず勝利するでしょう。北米の兵士はグラシオンを指して"コットンマウス"と呼びます。"綿鼠"は蔑称ではありません。コットンマウスは中南米に分布する凶暴な毒ヘビ(ヌママムシ)の名です。

これは、水際での作戦が得意なグラシオンのメンバーの優秀さをよくあらわしている言葉であると同時に、それを認めたがらない北米人らしいネーミングといえるでしょう。

アーミー

ニューブラジリアシティのアーミーは、数は少なくはありません。しかし、その装備の面では、お粗末と言わざるをえないようです。

スポンサーがアーミーに十分な予算を回せないこと、そしてニューブラジリアと交流している有力メガ＝シティがそれぞれに彼らの生産した武器を供与／販売するので、部隊／組織ごとに装備がふぞろいになりがちなのです。

装備がふぞろいなので、大規模な作戦行動のさいなどに各組織が合同してことに当たることは難しいでしょう。

しかし、アメリカでは紛争のさいに、多くの傭兵を雇い、彼らがそのときどきの主戦力となるので、アーミーの実際の戦力はそう重要なことでもないのかも知れません。ニューブラジリアの軍事専門家はみな事態を楽観視して、アーミーの抱える問題をあまり気に留めてはいないようです。

1．CAPチーム

　・ディビジョン　トルテック
　・主な戦力　戦闘サイボーグ10名、サイボーグ100名
・プロフィール
　CAPチームは、正式にはクライシス・エリア・パトロール・チーム(Crisis Area Patrol Team)といいます。
　彼らは遠距離偵察を主任務とする軽装特殊部隊で、同時にニューブラジリアのSWATとしての役目も果たしています。
　2流メガシティのニューブラジリアの特殊部隊としては規模はやや大きめですが、そのぶん、このチームの戦闘能力は高いものではありません。訓練度やモラルはエリートと呼ぶにふさわしいレベルに達しているはずですが、どうも支給される装備があまり良質の物ではないようです。そのあたりが総合能力に欠ける一番の理由といえるでしょう。
　彼らは、その代わりSWATとしては有能で、そのうち正式にSWATチームとして組織改変がなされるのではないかという噂までささやかれています。

2．ディアブロアームズ

・ディビジョン　ローレバイオン、テンペルボディ工学
・主な戦力

陸軍	近衛騎兵連隊	各種特殊コンバットシェル×100、コマンダー130名
	装甲擲弾兵旅団	コンバットシェル×1000、装甲車×300、兵員8000名
	突撃機甲旅団	ホバークラフト×1500、軽戦車×600、兵員4000名
	装甲旅団	インセクター×30、軽戦車×2000、装甲車×500、兵員4000名
空軍	支援航空旅団	攻撃機×10、輸送ヘリ×50、戦闘輸送ヘリ×10
海軍	沿岸警備旅団	ガンボート×100、コルベット艦×4

・プロフィール
　ディアブロアームズはニューブラジリアの主力アーミーであり、かなりの戦力を備えている本格的なアーミーです。これだけ大きなアーミーを所有しているのは、周辺地域が緊張している証拠でもあります。でなければ、ニューブラジリアのような貧困なシティがこれだけの部隊をそろえるはずもありません。
　ちなみに、陸海空まがりなりにも3軍ともがそろったアーミーは例が少なく、この点では立派といえます。南米は一部が航空機飛行可能区域であり、そのためちゃんと戦力となる空軍をそろえなければならなかったのです。また、海に面しており、海運貿易が行なわれている以上は、海軍も必要だったということです。
　近衛騎兵連隊はディアブロの中ではエリートです。彼らはコンバットシェルを中核とした部隊ですが、高性能の新機軸コンバットシェル(TCSやRAFT CS, HCS)を使った柔軟性が高く、同時に電撃的な作戦をいままで何度も成功させてきています。近衛騎兵連隊は別名を《電撃騎兵隊》といい、コマンダーたちはみな市民的ヒーローです。
　ちなみにニューブラジリアの子供たちの間で人気なのが、全身が可動するパイロット人形とそれを搭乗させられるメカニックの模型が組になったおもちゃです。この玩具のうち、TCS《パンテーラ》や《レオーネ》などは実物とまったく同様に変形できるほど出来がいいもののようですが、これでは機密装備のTCSの情報を漏らしているようなものだ、という意見がアーミー内部からあがり、現在生産されているおもちゃはかなりのアレンジが加えられてしまいました。
　そして、テスト生産分の少数のTCSキットはおもちゃマニアと軍事関係者の間で、相当なプレミアがついたうえで秘かに取り引きされているといいます。なお、レオーネの取引相場価格は$10,000、パンテーラは$30,000です(玩具の値段です)。

3．マインガーディアン

・ディビジョン　ローレバイオン
・主な戦力

ヴータンタン警備中隊	インセクター×30、兵員700名
マウアー輸送護衛中隊	バトルトレーラー×1、装甲車×4、戦闘バギー×30、戦闘バイク×10、兵員150名
パラカン輸送護衛中隊	同上
センデロ支援中隊	重ホバータンク×10、戦闘ヘリ×20

・プロフィール
　マインガーディアンはニューブラジリアから離れた地下資源産出ポイントを敵対諸勢力から警備し、輸送コンボイを護衛するために創られた部隊です。
　彼らは正規のアーミーとはいえないでしょう。しかし、その規模は小型のアーミーといえるほどであり、また隊員の士気や訓練度も日頃から実戦経験を積んでいるためか低くはありません。それどころか、エリート部隊なみのレベルに達しているといっても過言ではないくらいです。
　この部隊はもとが傭兵組織であり、スポンサーもあまり予算を出さないというふたつの理由によって、その装備がばらばらなことで、まったく統一が取れていないことで有名です。
　厳密にはアーミーではないのだから、それも別にかまわないのですが、一度ある事件がおこってからは、全部隊のメカニックの塗装は黒で統一され、エンブレムが入ることになりました。隊員のユニフォームは相変わらず千差万別ですが、全員に黒レザーのジャングルハットが支給され、それによっていちおうの統一要素ができました。
　その事件とは以下のようなものです。
　ジャングルで戦闘訓練をしていた、パラカン輸送護衛中隊内の1グループがアマゾニアグラシオンの1グループに襲撃されました。マインガーディアンには統一装備がなかったので、グラシオン側はゲリラだと勘違いして攻撃してしまったのです。

タウン

ガルシアンアイランド

　かつての政治都市ブラジリアが存在していたタウンで、現在は主にアーミー/傭兵の補給ポイント/保養地として知られています。
　街は大きく四分割されており、西部がアーミーの整備/調整工場や格納庫、基地などの多いブロック、東部は全体が歓楽街となっていて、戦いに疲れた兵士や傭兵が骨休めをしますが、同時にこの地に集まる麻薬密売人たちの巣窟でもあります。南ブロックがタウンの住民の居住区ですが、北部はなぜか、まだに廃墟のままです。
　このタウンは賑わっていて、街の拡張も行なわれていますが、北部は放っておかれたまま、難民が少数住みついているだけで、誰も近寄ろうとしません。有名なハンターチームが北部の廃墟に入って行ったまま行方不明になったこともあり、何となく怖い場所とされています。
　地元の住民や情報通の間ではいろいろな噂が飛び交っているようです。例えば、北部の廃虚の地下にはお宝が眠っており、それを守る何者かがいるとか、血をすする邪教集団が潜んでいるとか、異次元空間への穴が開いているとか、知性のあるミュータントがそこを占拠して住んでいる

など、たいていは勝手な憶測ばかりです。

「ガルシア島」と呼ばれているわけは、この地の有力ブローカーが、正式に企業からタウン全体を買い取ったからです。ガルシア　ガードナー、通称「GG」はハンターに人気のある意気のいい親父でしたが、この街の支配者になってからは人が変わったようになり、北部の廃虚のそばにある屋敷に閉じ込もったままになりました。彼は支配企業／行政府に、取り引きの材料としてトラック3台分の金塊を持ち込んだといいますが、この金塊は大きさも重さも違う丸石状だったといいます。形もおかしいのですが、どこからこの宝を発見したのか、まったく出所がわからないというのも不思議です。

キト

中米のタウン、キトとその近郊は地下資源が豊富で、ここにはマインガーディアンのベースと採掘基地が置かれています。

実はここは、難民や犯罪者を働かせる強制収容キャンプであり、罪のない人が大勢閉じ込められて、鉱山での作業に従事させられています。

労働者はニューブラジリアや近隣メガ　シティからだまされて連れてこられた最下層民や犯罪者であり　マインガーディアンはここで獄吏のような監視活動をもしているのです。

ニュ　ブラジリア行政府はこの事実を否定しており、それどころかキトというタウンすらないと言い張っていますが、情報屋なら誰でも知っている事実です。ただ、キトはどこのシティからも遠く離れており、マスコミもこの証拠をなかなか集めることはできないでいます。また、市民の数割かは、犠牲なくしてはこの貧しいニューブラジリアの存続ができないことを理解しており、キトの存在を黙認しているのです。

エル・トポ

貧しさに耐えかねて何とかほかの豊かな、例えば北米のメガ＝シティに移住したがっているニューブラジリアの最下層民たちを助けてくれるのが彼です。

トポは現実に今も存在するニューブラジリアの伝説的ロードラッシャ　、文字どおりの逃がし屋の名であり、多くの貧民は彼を英雄視しています。

シティでは時代ものの化物じみたエンジンを搭載したガソリン車を駆り、ほかにヘリなどのメカニックも持っているらしいトポですが、その年齢、性別はもとよりその素顔さえ知られてはいません。赤銅色の肌からインディオ系ではないかといわれているくらいのものです。

わずかの報酬(ときには無償)で仕事を請け負うトポの真意は一般ロ　トラッシャーには理解できないでしょう。テキサナやサン＝アンジェルスには、トポに助けられた幸せな人が100人以上はいます。

トポは、キトの強制収容キャンプにもしばしば姿を現し、虐げられた人々を数人ずつ救い出しています。

ニューブラジリア、テキサナ、サン＝アンジェルスの公安機関は、それぞれの意図するところは違っても、トポを逮捕すべく協力して捜査にあたっていますが、いまだに正体を知ることすらできていないようです。

自然環境

南米全域の自然環境は　過去に何度もBC汚染にさらされています。2092年にアンデス山中にあった秘密の遺伝子研究所《生物都市》が崩壊したのがその皮切りで　以後数度の細菌戦争や事故が相次ぎました。

紛争の回数自体は少なかったので、生態系がめちゃくちゃにされたわけではありません。アマゾンの豊かな自然が汚染の蔓延を何とか防いだらしく、ちょうど　まともなジャングルの中にあまたのミュータントがいるという状態になったのです。

ちなみに、生物都市崩壊で多数の難民が北米に逃げ出そうとしたとき、時の合衆国政府は、汚染された難民が新種の病気を国内に持ち込むことを恐れ、国境線で3000人以上の南米人を虐殺しました。これがそもそものアメリカ南北間の対立のもとです。

中米に一時勢力を張った臓器密輸売買組織《オルガン・カルテル》といい、南米は昔から実にバイオ関係に強い因縁を持つ地域といえるでしょう。

さて、南米大陸の太平洋側は低気圧と高気圧のすさまじい段々にはさまれています。アンデスから西は常時暴風雨で、生物はほとんどいないとされています。逆にアンデス東側から大西洋岸にかけては暖流の存在もあって、住みやすいようです。ニューブラジリア近郊は特に気候が穏やかなこともあり　陸海ともに植生には恵まれているようです。ただ、アマゾンの密林もずいぶん後退し、保護政策なしだと10数年で不毛の荒野と化すでしょう。

気候が穏やかなので、航空機の使用もできる地域ですが、将来紛争が激化すれば、自然環境はさらに汚されることになります。北米／の各南米行政府は「環境を破壊するな」という諸外国の圧力もあって、いまひとつ本気で争おうとしていないのです。

ミュータント

南米に棲息するミュータントは郊外に集中しており、都市部は意外に安全です(人を襲うミュータントが少ない)。

ただし、郊外のミュータントの個体数や種類は非常に多く、21世紀のバイオハザードの爪痕がしっかり残っている地域といえるでしょう。

アマゾンの未開発地域は、世界でも有数のミュータント名所で、まだまだ未知の生物がたくさん潜んでいるといわれていますが、わざわざそれらを探しにいく余裕のある学者はどうもあまりいないようです。出くわすのがミュータントなら対処のしようもあるかも知れませんが、未開発地域にはゲリラや、原始生活をいまだに営んでいる野蛮な部族も多く隠れており、侵入者を問答無用で殺してしまうことがままあります。

セツラグモ

アマゾン全域に渡って棲息する蜘蛛のミュータントで、黄と黒の剛毛に覆われた巨体と8本の脚を持ち、巣をつくらずに獲物を狩る生粋のハンターです。

基本的に陸上で行動しますが、4本の後ろ脚と腹部を使った泳ぎも得意です。

セツラグモを特徴づけるのは、その4本の前脚より繰り出される2種類の糸にあります。

前脚のうち、前の一対からは誘導捕獲糸ともいうべき柔軟な糸が繰り出されます。これはターゲットにからみつき、動きを封じるものですが、同時に獲物が逃走に成功した場合でも切断されることはなく、それをたぐって追いつめることが可能です。

一方、後ろの一対には　チタン糸なみの剛性をもつ攻撃糸の発射孔が

あります。この攻撃糸は射程こそ2～3mと短いのですが、強力な毒が仕込まれており、かすっただけでもターゲットを倒すことが可能です。もっともセツラグモの攻撃はほとんど悪魔的ともいえる正確さで急所を貫くため、毒は単なるおまけに過ぎないといえるでしょう。

エルドラド

鈍く光る緑鉄色の葉を持つ浮遊性の海草で、ニュー・ブラジリア近海に分布しています。

エルドラドは不足する栄養素を海水から吸収して補っているのですが、そのさい、同時に吸収される海水中の金属類を選択的蓄積するという特徴があります。鉄、アルミなど比較的軽い金属は葉部に蓄積されますが、金、銀、クロムなどの重金属は球状仮根部に蓄積され、バラストとしての役割を果たしています。

エルドラドの寿命は、およそ30年程度ですが、20年を過ぎたあたりから、その形態は急速に膨張し、それに比例して仮根部も肥大します。現在までに発見されたエルドラドで最大のものは、樹齢35年で葉長は50mに達しており、仮根部の金属総量は1500kg近くあったと記録されています。

エルドラドの繁殖力は弱く、個体数も少ないと推定されますが、天候不順や航空機による上空探査が不可能であるという自然環境が乱獲／絶滅を防いでいるといえるでしょう。ニュー・ブラジリアの港湾部には数人だけエルドラドを見つける名人がおり、ずいぶんいい暮しをしているといいます。





NOUVELLE-DELTA
ヌーベルデルタ

シティ概要

旧ヨーロッパの2大都市であるロンドン、パリと、旧ベルギーの首都ブリュッセルを結ぶ三角地帯に形成されたヌーベルデルタ・シティは、もっとも早い段階に成立したメガ＝シティのひとつであり、MHワールドの中心地であるヨーロッパを、ニューロピア・シティと二分するスーパーパワーです。

そして文化面では、欧州人特有の排他的気質／美しい伝統があり、逆にそれと対照的に豊かな国際色も共存する、世界でもっともピカレスクな街という印象を受けるでしょう。

ヨーロッパにはこの2大シティのほか、地中海およびエーゲ海一帯に勢力を張るバルカン＝クラスター・シティがあり、表面的には三市鼎立の形を取っているように見えます。しかし、バルカン＝クラスターは政治的影響力、経済力、軍事力においても二線級の都市なので、事実上、ヌーベルデルタとニューロピアの両メガ＝シティが欧文明圏の双璧であるといっていいでしょう。

ヌーベルデルタのおこりは、21世紀中盤に存在していた《ブリタニア連邦》だとされています。これはロンドン－バーミンガム間に成立した準メガ＝シティで、構想や規模に関しては、22世紀のメガ＝シティには比べるべくもありません。ただ、企業が行政府になりかわり、国家という概念を取り払った地域集団という意味では、まさに世界初の存在であり、メガ＝シティに分類できるでしょう。

ブリタニアは21世紀の欧州本土の混乱に乗じて勢力を拡大し、最盛期には旧オランダ／デンマーク領／ルール工業地帯の一部、北海をへだててスカンジナビアの森林地帯までその支配下に収めていました。

成功と繁栄のキーパーソンは、当時のヨーロッパを実質的に支配していた《ユーロ軍閥》といわれる者たちです。21世紀にはEC（ヨーロッパ共同体）機構全体が極右化／帝国主義化し、資産家はみなそれぞれの工場で兵器を生産し、めいめいの私設軍で近隣弱小国を制圧していったのです。

他国への侵攻は軍事力でなく、経済戦争によることも多かったようですが、いずれにしても強引なやり方には変わりません。こうしたヨーロッパの超資産家たちが「軍閥」と呼ばれるようになったのは不思議ではないでしょう。

ブリタニア連邦政府はユーロ軍閥たちを巧みに使い、対外的にも、日本の企業群との共同によるホンコン再建／オーストラリア資本分割などを行なっていきました。歴史家の中にはこの時期のブリタニア連邦をさして、「イギリス第二帝国」とする者もいるほどです。

しかし、この帝国も（そして多くの軍閥も）カタストロフには十分に対応できず、22世紀のはじめには、西欧を残してすべての海外拠点を失なうことになりました。ブリタニア連邦なきあと、生き残った軍閥たちは、以後よく結束し残存拠点の強化と強固なブロック経済圏を有するメガ＝シティの建設に全力を注ぐようになったのです。

こうして誕生したのが現在のヌーベルデルタというわけです。

ECの正当な後継者であり、同時に元ユーロ軍閥の集団でもあるヌーベルデルタのメインプロジェクトは、急進的な宇宙開発です。この点では北米ネオ＝アップルのメイフラワー計画と相通じるものがありますが、プロジェクト自体はヌーベルデルタが一歩リードしています。現時点での月面および軌道上の諸施設、そしてそれらを支える宇宙軍戦力の面では、ヌーベルデルタは質量ともに世界最高の水準を誇っているようです。

ヌーベルデルタは宇宙進出／早期移住といった地球からの離脱を政策として掲げる、もっとも急進的で活動的なメガ＝シティのひとつであるといえるでしょう。

さて、このメガ＝シティは3つの拠点都市がつながれた構造ですが、各地を取り巻く環境は微妙に違っているため、また各エリア／ブロック独自の思想もあって、3つのエリアそれぞれがやや異なった都市景観を有しています。

各エリアの特徴については、のちに詳しく解説することにして、ヌーベルデルタ全体の都市構造について挙げてみましょう。

西欧の自然環境は劣悪の一言に尽きます。顕著なのが酸性雨や毒性霧などで、これはもうどうしようもありません。だから、シティも汚染防御／環境改善を第一に考えた設計がなされています。海中都市や市街環境回復プランなど、ヌーベルデルタにおいてはアグレッシヴな多くのプロジェクトが実行されてきましたが、現在、もっとも普及している形態はドーム型シティと地下交通網の開発の組み合わせでしょう。

ヌーベルデルタには、地上部を地区ごとに透明な硬質アクリルドームでカバーしたドーム小都市が多く、地表部の市街とは対照的に、地下にはプラントや交通施設が形成されています。

地上は、地区によって多少の差はあるものの、だいたい18～20世紀の都市の景観をとどめています。これはヨーロッパ人が「近代文明の祖」として、歴史に強い誇りをもっていることに由来しているのでしょう。特にパリエリアの各地区にはそうした傾向が強くあらわれています。

交通の面で、各市街地どうしを結ぶ地上交通路は（ドーム内を外気から守り、交通機関による大気汚染や社会問題を減らすため）きわめて少なく、主な連絡手段は地下に存在しています。長距離を移動する場合には天候の影響を受けない地下の方がはるかに安全だからです。

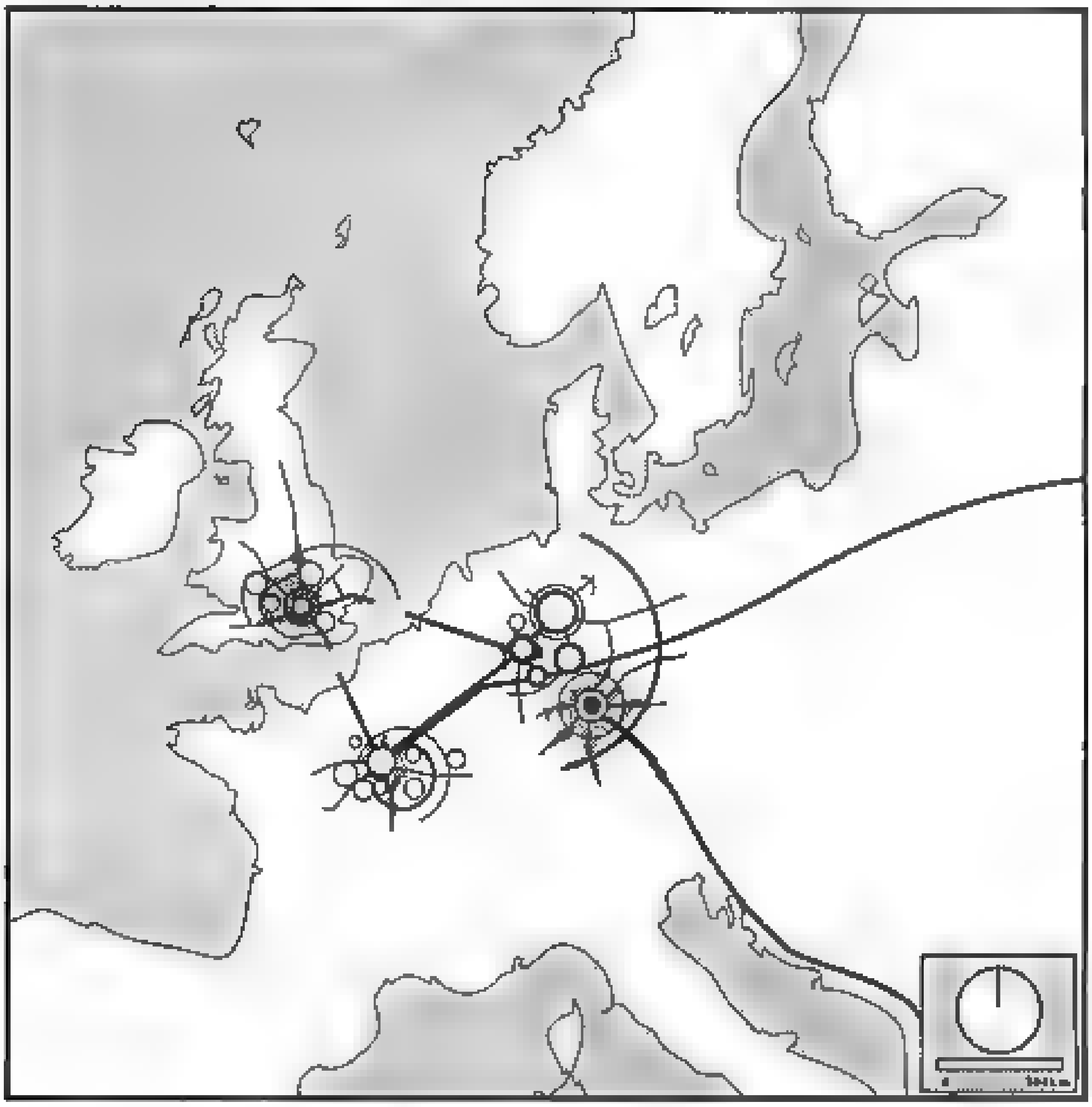
ヌーベルデルタは、3つの旧都市が計画の当初からそれぞれ明確な目的をもって役割を分担し、相互協力を前提とした都市設計を推進してきました。

また余談ながら、ヌーベルデルタを牛耳る各支配企業は、それぞれ特定のエリアに根を下ろし、そこで強い発言権を有しています。

当初の構想すべてが予定どおりに進んだわけではありませんが、こういう基盤があったおかげで、交通路の状態は良好です。基本的にシステム面ではほかのシティが真似できないほど高度で整頓されており、都市

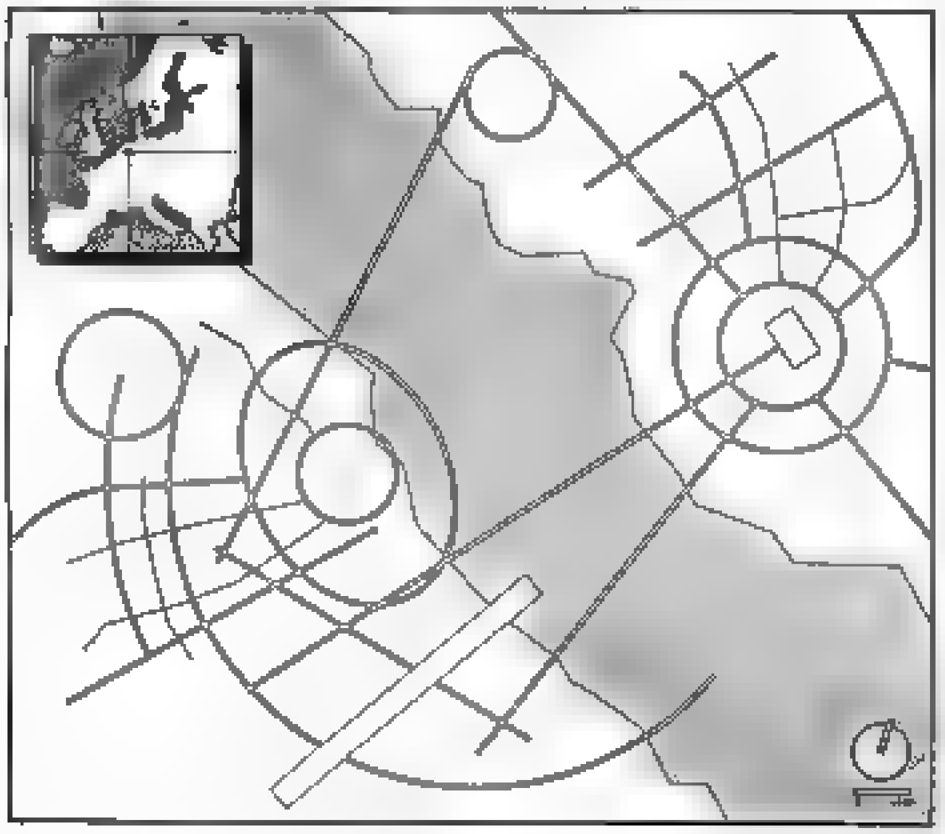
NOUVELLE-DELTA

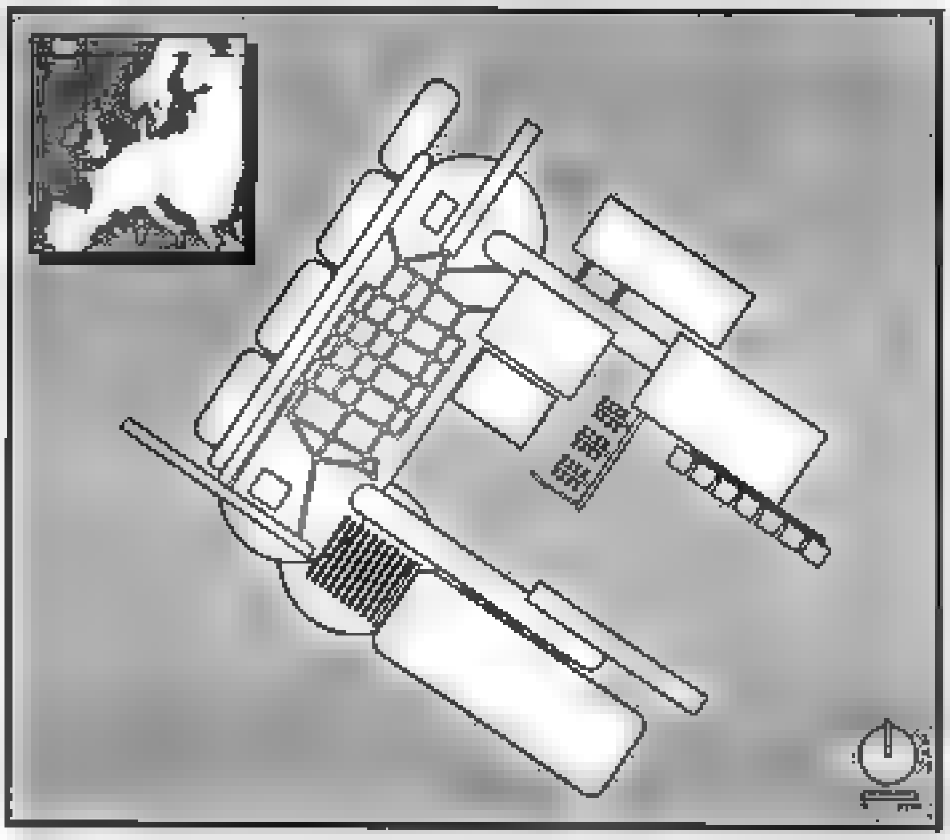
シティデータ
- 公式名称：大欧州メガ=シティ
- 俗称：ヌーベルデルタ
- 範囲：ロンドン～パリ～ブリュッセルを結ぶ三角地帯
- 中央エリア所在地　センターグリニッジエリア（ロンドン）
- 人口：1億5千万人
- 都市機能中枢　スーパーA　《エリザベス》（総合A　）
  スーパーA　《ボナパルト》（行政A　）



KÖLN

ケルンには地元の中小企業がたくさんあります。世界中にチェーンを持つフランチャイズ　トイショップ"ナンザラス"の本部もここにあります。
ケルンではさしもの支配企業もわがもの顔に振舞うことはできないでしょう。
また、あまり知られていないことですが、ケルンには運河が多くあります。街の中央にかかった3つのファルベン橋は観光用の3色で名物のひとつです。





G599

敷地面積は少ないものの、ひとつの街（国家？）としての機能は備えています。
港になった内側の部分がマリーナとパワープラント、本体から突き出した2本の腕の左が"サマーシティ"居住区、右が"ウィンターシティ"居住区です。
核ミサイルは1か所ではなく、G599の各所に分けて格納されているといわれています。攻略はなかなか難しいでしょう。

機能AＩも交通機関を最優先に管理するよう義務づけられています。

ロンドンエリア

メガ＝シティ計画の当初、このシティの中央ブロックを旧ロンドンに置くか旧パリに置くかで激しい議論が闘わされたものです。しかし、ブリタニア連邦の中心地であった旧ロンドン市街は、あらゆる面で旧パリ市街よりメガ＝シティ構造に近い整備がなされていました。

結局のところ、旧ロンドンに総合AＩと立法府を、旧パリにそれを補佐する行政AＩや行政府／関係省庁を配置することで双方の妥協が成立しました。

交通機関と「ゴブリンズ」

ヌーベルデルタの各主要部は〈シャフト〉と呼ばれるリニアサブウェイの大幹線によって連結されており、メガ＝シティ内のいかなる場所へも、きわめて短時間で移動することが可能です。

ロンドンエリアは大陸と分断されている都市ですが、ドーバー海峡の地下には何本ものシャフトや高速道路トンネルがいくつも掘られ、各種通信ケーブルも完備しています。シティ内の移動には何の支障もありません。

ところで、2130年ごろから、この3都市を結ぶ地下交通網内に難民／貧民たちが集まるようになってきました。

司法／行政の目が届きにくいこうした地域には昔からミュータントも多く隠れ棲むことが確認されているし、最近では凶悪犯罪者やテロリストたちの隠れ家としても利用されているようです。

この〈行政府管理外区〉については、その全体像はもはやわからなくなってきています。住民たちは交通トンネルや保全施設のわきのわずかなスペースに小屋を建てたり、掘削機械を持ち込んで、勝手に横穴を掘ってそこに住んだりしているのですから。

こんな状態ですから、テロリストの仕業か、あるいは単なるいたずらなどで、通信網が断線したり、列車が事故を起こしたり、通信／交通事故が発生することもしばしばです。

もっとも、これらのトンネルや通信ケーブルはそれこそ数え切れないほどあるので、少々のことではヌーベルデルタがピンチに陥ることはありません。が、業を煮やした行政府は、列車に武装車両あるいはパトロール要員を乗せた車両を連結して運行させたり、地下トンネル専門の〈サブウェイコマンドウ〉を組織させ、保安／警備／指導にあたらせています。

ちなみに、サブウェイコマンドウは過去に憎たらしい作戦を考案／実行したことで、何度もマスコミに叩かれています。彼らは地下のやっかい者を掃討するために、毒ガスをトンネル内に流し込んだのです。

あまりに非人道的な行為に解散という事態に追い込まれましたが、行政府／市民ともに、地下トンネル警備組織が必要だということは理解しているので、サブウェイコマンドウはこれまで12回も所属母体企業や組織編成、組織名を変えて再編成されています。

現時点では、〈地下交通網保安隊〉がこの任についているわけですが、やっている事は昔と同じです。「〈血も涙もない〉サブウェイコマンドウ」以外の呼称で彼らを呼ぶ人間は地球に存在しません。

ちなみに、ヌーベルデルタの市民たちが博愛主義者かというとそうでもありません。彼らは地下のトンネルの不法生活者、あるいはミュータントなど地下にいる怪しい生物すべてをひっくるめて、「コボルト」とか「ゴブリン」と呼んで蔑んでいるのです。人間はまったく勝手な生き物ですね。

現在のロンドンエリアはヌーベルデルタの政治方針を決定し、導いていく指令塔の役割を担っています。ここのパーフェクトセキュリティーゾーンには総合AＩ〈エリザベス〉が置かれています。

また地上部はアーミーベースと関係施設、軍港／一般港湾施設、および支配企業のうち、グリフィス・インダストリアとバイオジェネシスおよびそれらの傘下の関連企業のビル群、プラント群が存在します。

ロンドンは企業体が多く集まり、立法府があるためか、市民にはずいぶん冷たい街です。ドームが設定されているのは旧ロンドン市街だけで、そこからはずれた地域に住む多くの一般住民は劣悪な環境下であえいでいるのです。

一般建築物はサン＝アンジェルスのように生体建材が使用されています。というより環境が劣悪すぎて、通常の建物は長年は持たないようです。しかし、生体建材の建物でもドームの安楽さに比べたら、住むには相当に辛いでしょう。

ただし、保安に関してはさすがに最有力メガ＝シティだけあってしっかりしています。パリブロックはここより治安が悪いのですが、それに比べ、ロンドンはそれこそダウンタウンにまでパトロールロボットが定時にしっかり巡回にやってくるし、アーミーベースが多いため、有事への対処も迅速です。

ロンドンにはかろうじてダウンタウンはあっても、スラム街や難民キャンプは形成されていません。自然環境が悪すぎて住めないのです。まともな住居が得られない者はロンドンから逃げ出し、トンネル内に住みつくか、ほかのもっとましなエリアで暮らすのでしょう。

環境は悪いが治安のいいロンドンか、治安は悪いが環境のいいパリか住居を決めるとき、市民は誰でも究極の選択を迫られるのです。もっともどちらもほどほどというブリュッセルも住みよい所ではありますが、なぜかあまり人口は多くありません。

パリエリア

ヌーベルデルタの行政の中心地であり、同時にもっともヌーベルデルタらしい街がこのパリです。パリは自然環境が(ロンドンやブリュッセルに比べて)かなりまともな方であり、ドーム形態になっているのは、保存する必要のある史的建造物あるいは特に重要な一部の地域だけです。

このエリアは、昔ながらの都市の景観を維持するため、建造物のデザインを厳しく統制していることで有名です。特に居住区は19世紀ごろのパリ市内を彷彿とさせる町並みが特徴になっており、高層建築物はほとんどありません。

凱旋門やエッフェル塔などの跡地には、それぞれの実物大のレプリカが建造されているし、旧シャンゼリゼ通りなどの主要な街道はレンガ様のタイルで舗装され、並木のレプリカまで植えられ、物好きな観光客を集めています。

さらに、この地区は伝統的な芸術の地であるだけに、現在でも服飾／デザイン／音楽などの優れたブランドメーカーが数多く集まっています。パリはMHワールドにおいても美術／音楽／ファッションの一中心をなしているのです。

ところで、パリは当初から行政／居住セクションとして再開発が行なわれたのですが、この計画は大失敗に終わりました。

中心に都市機能AＩを置き、そのまわりにビジネス街、外部に居住区がつくられる予定は確かにうまくいきました。しかし、居住区がヌーベルデルタの繁栄とともに急速に膨れ上がり、結果としてパリはひどく治安の悪い街になってしまったのです。

ごみごみした居住区は人口過密地帯となり、犯罪が多発し、そしてテロリストの格好の隠れ家＝ダウンタウンと化してしまい、そこに隣接し



たビジネス街も（いかに警戒を固めても）あまり安全な地域とはいえなくなりました。何より行政ＡＩ、すなわち実質的な都市機能ＡＩがあまりに危険な地域に近すぎました。

現在のパリは非常に珍しい不安定な街となっています。文化／芸術の中心地であり、街並みもしっとりしたたたずまいだというのに、治安は悪いのです。

高名な文化人、あるいはこの街を愛してとどまっているＶＩＰらは市内随所に小型のドームを建設し、その中でかろうじて安寧を保っているという有様です。

行政府もこの状態を懸念して、行政ＡＩをパリから離れた軍港施設内に移転させました。現在も、パリ中央には都市機能ＡＩビルディングが存在しますが、これはただのダミーであり、その事実を知らない者はいません。移転はかなり大がかりになったので、秘密にはしておけなかったようです。

しかし、ヌーベルデルタの支配企業のひとつであるアシュプールとその大部分の傘下企業グループのビル／プラント群は頑固にもパリに居残っており、強固なセキュリティを誇る個々の保安ブロック内で普段どおり企業活動をしています。このことから、「支配者」としてあまりいい印象がない巨大企業のなかでも、パリ市民はアシュプールに対してはわずかながら親密な意識を持っているようです。

パリで生まれた者は富める者も貧しい者もひとしく、この街と景観を誇りに感じており、それを考えれば住民の引き起こす犯罪もほかのメガシティよりは少ないといえるでしょう。もちろん、彼らは古い建物をむやみに汚したり壊したりはしません。

ですが、こうした史跡をターゲットにするテロリストもまた存在するし、よそのメガシティから流れてきた多くの犯罪者／難民には、パリっ子の心情は理解できません。建築デザインに関する法令は現在も施行中ですが、もしかすると10数年後にはまともな史跡はもう残っていないかも知れないのです。

ブリュッセルエリア

ブリュッセルは、世界最大にして多くの謎を秘めた巨大企業ワイズの発祥地であり、現在の唯一の直轄地です。ワイズは支配企業としての地位を自ら放棄し、このブリュッセル内においても、ひどくひかえ目に振舞っています。

ブリュッセルは世界一の規模を誇る宇宙港が存在するヌーベルデルタの玄関口であり、広範囲に工業ブロック、シンクタンクや研究所などが散在する都市です。

ほかのふたつのエリアと比べれば、人口でも都市面積でもごく小さなエリアですが、宇宙港や研究所が集中するここは（加えて画期的な科学技術を発表して、世界を今も「圧倒し続けるワイズ社の研究所」の本拠地もあり）、空に夢を抱く若者や技術者を目指す学生にとっては、憧れの地になっているのです。

このエリアはもともと環境のよいところではなく（といってもロンドンほど劣悪でもありませんが）、ドームは多くみられます。

上級保安区、つまりシティの中心部に近い４つの〈スペシャル・エコ・ドーム〉には、特にブリュッセルに勤務する技術者／科学者／労働者た

ちのために独特のコンセプトが用いられています。

（人工物ですが）ふんだんに緑を植え込み、精巧な機械動物が放し飼いにされているのです。その景観は緑の多い街というより、猛獣のさまようジャングルの中にビルが立ち並んでいる、といったほうがしっくりくるほどです。

このくらいが落ち着くとか、すばらしいという者もいれば、やりすぎだとか、経費の無駄使いだという者もいます。しかし、このドームはワイズ社の幹部のひとりがシティのためにと私財で建設したものなので特に誰も積極的に文句は言わないし、テロの的にもなりません。

海中ドームのＡＩ〈ボナパルト〉

旧フランス北岸にあるルアーブルは軍事タウンのひとつとして知られています。

ロンドン港が民間／アーミー両方のための大きな港であるのに対し、こちらはシティからわざと隔離された、完全な軍港です。パリからそう遠くもないし、海峡の向こうはロンドンという、シティ範囲内の街なのですが、もともとアーミーの最新／秘密兵器の実験場であるため、わざわざ交通路などを分断して、容易には近づけないようにしてあるのです。

そして、ルアーブルの港からそう遠くない海中には、本格的なドーム都市が存在しています。ヌーベルデルタの第二期シティ構想のひとつとして海中への移民があり、地上気密ドームのノウハウを使ってつくられたのが海中ドーム・シティ〈ル・ビジューIII〉なのです。

しかし、このドームの建設によってドーバー海峡の汚染が著しく増加したため、海中都市計画そのものが中止されることになりました。

そんなとき、パリ市内から行政ＡＩを移転させるというプランが持ち上がり、安全性の高い海中ドームが移転先として候補に上がったのです。確かにル・ビジューIIIは人里離れた場所の、侵入が難しい海中に存在し、まわりは軍艦で固められています。これ以上安全なところはそうはないでしょう。

さらに都合のいいことに、当時、海中ドームで生活していたのは科学者／技術者（とその家族）くらいだったのです。ちなみに、ＡＩボナパルトがル・ビジューIIIに来てからは、みんなが海中ドームそのものをボナパルトと呼ぶようになりました。

タウンに都市機能ＡＩが置かれているケースは珍しく、そしてまた海中にそれが存在するというのは、世界広しといえど、ヌーベルデルタのボナパルト以外にありません。

海中都市ボナパルトには、いまもＡＩメンテナンス要員である優秀なエンジニアやＡＩを研究する科学者、施設警備のための軍人、ＡＩと謁見する政治家や企業幹部などのＶＩＰ達くらいしか立ち入りは許されておらず、セキュリティレベルは最一級でしょう。

ただ、ＶＩＰなどが手軽な保養地として海中都市を利用しているという噂が最近よく聞こえます。そのあたりをテロリストにつけ込まれることがあるかも知れません。そうなったら大変です。何しろまわりは海なのだから、何か起こった場合、逃げ場はありません。事件や事故など、危機が発生した場合、海中ドームとＡＩは地上以上に危険な場所となるでしょう。

ところで、ヌーベルデルタには都市機能ＡＩがふたつ存在し、それぞれ役割を振り分けていますが、これはほかのシティより進んだ形であるといえるでしょう。本来１機（あるいはひと固まり）のＡＩに課せられる仕事を、２機のＡＩでやっているのだから、かなり余裕のある体制が形成できます。

支配企業

１．グリフィス・インダストリア

・専門分野　重工業、金融
・公安機関　ヤード（総合公安局５課）
・軍事機関　ロイヤル・コマンドウ　ＲＧＥＮ
・プロフィール

ロンドンエリアに勢力を張るグリフィス・インダストリアは、ヌーベルデルタ中もっとも歴史が古く、最初に宇宙開発を積極的に始めたリーダー的な、そしてまさに英国紳士風、保守的で慎重な面も持ち合わせている支配企業です。

グリフィスの基幹産業は重工業ですが、海運業も盛んに行なっています。だいたいヌーベルデルタはアフリカや中東などの紛争地域のメガシティによく肩入れしており、兵器を輸出して資源を輸入しています。グリフィスはその貿易構図のうち、輸送を司っており、そのための強力な海軍を有しているのです。

また、この企業はそのシー・パワーを使って、近隣の海に眠る資源の開発にも熱心です。

ただ、同社の姿勢は、環境問題を考える企業や自然保護論者を刺激しており、テロの標的となることもしばしばでしょう。ちなみに、ロンドンを共に支える立場のはずのバイオシェネンス社も環境問題派企業なので対立しています。



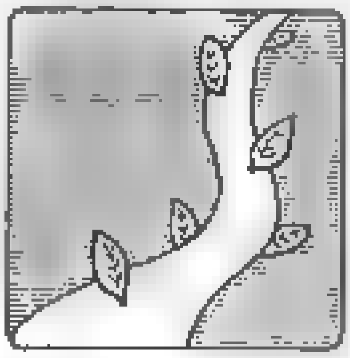
グリフィスおよびその主要系列企業の幹部は一族に連なる者のみで構成されており、そのため異常なまでに結束が強固なことで有名です。高名な経済アナリストに「深層意識において、ひとつの意志を共有しているような」と言わしめたこの結束は、グリフィスの創始者であるサー・アーサー・F・グリフィスの居城であった人工衛星《円卓》における特殊教育カリキュラムにあるという噂もありますが、真偽のほどは確かでありません。

アーサー・グリフィスは21世紀序盤に活躍した人物で、《グリニッジ宇宙旅行学会》の創始者としても歴史に名を残しています。グリニッジ宇宙旅行学会は、民間で事業ベースの宇宙開発を行ない、また個人が自由に宇宙旅行ができるようなシステムや技術を開発していこうという資産家／専門家の集まりであり、2010年代以降の宇宙開発に大きく貢献しました。

支配企業の創始者にして科学者といえば、サン・アンジェルスのエルドン・カーマイクル博士を連想しますが、事実、アーサーはカーマイクルに並ぶほど怪異な人物だったと言われています。

2. バイオジェネシス

- 専門分野　食品、生体工学、薬品全般
- 公安機関　総合公安局(1課～4課)
- 軍事機関　SAS、聖十字騎士軍



・プロフィール

ヌーベルデルタの支配企業の中では、もっとも新しい企業です。主力部門はアシュプールと提携しての軌道上、あるいは地上の食糧生産プラントであり、セブンスヘブンのクラップとヌーベルデルタのバイオジェネシスは食品生産企業としてその名を欲しいままにしています。

特に、同社のコロニーで生産される食料品類は輸出される割合が高いため、よそのシティでは食品会社として社名が知られているのでしょう。

また、バイオジェネシスはバイオテクノロジーの粋を集めたサイバーパーツ部門、薬物部門でも世界トップレベルにあります。筋力増強剤／神経加速剤／成長抑制剤など需要が高い製品が主な生産品目ですが、ほかにも新しい部門を開発し、これに成功しました。

薬物と生体工学を複合したサイバーメディカル産業がそれで、人工骨格とクローン筋肉を融合した生体義手／義足などの高品質サイバーパーツ、その熟成した技術を応用して、薬物強化サイボーグ（ブーステッドボーグ）を開発したのです。ブーステッドボーグはまだ一般にはあまり出回っていませんが、次世代を担う新型サイボーグシステムとして各界から注目されています。

また、同社は《グリーンランド・プロジェクト》という自然環境の改善、森林、牧草地の再生化計画をスローガンにしており、ヌーベルデルタ建設時に都市設計に大きくかかわったとされています。そして、このプロジェクトの成果のひとつが、海中ドーム《ボナパルト》であることはいうまでもありません。

3. アシュプール

- 専門分野　電子、宇宙開発
- 公安機関　総合公安局(1課～4課)、アシュプール・ネット・ガード(ANG)
- 軍事機関　アシュプール・エトランジェ、聖十字騎士軍

ブーステッドボーグ

短縮／暗号化する意味で“Bボーグ”と呼ばれることが多い、この新機軸を盛り込んだサイボーグはもっとも進歩した形のサイバーであるといわれています。

体を構成するパーツを金属や複合素材に置き換えることで、人体を強化するのがいままでのサイバーでした。薬物に感応するパーツ、あるいは高度なマイクロマシン（ミクロ単位のごく微少な人工物のこと）を積極的に採り入れたのがBボーグです。

これはまだまだ問題が多く、また極秘の軍事技術として、その技術／ノウハウのすべてが公開されているわけではありませんが、専門家たちは以下のように推測しています。

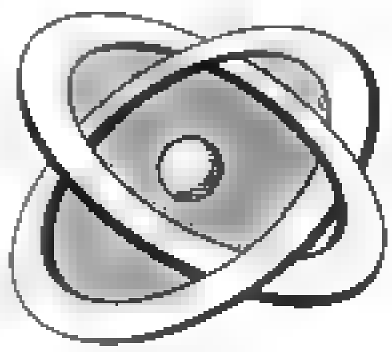
①薬物に感応する疑似生体パーツが使用されている。必要に応じて薬物を投与することにより、通常のサイバーより効率よく、より高出力が生み出せる。

②単なる能力強化ではなく、例えば体表の変質（装甲化、変色、耐G）、体質や精神への働きかけ、マイクロマシンの多用による負傷の瞬時回復、3本以上の腕の同時コントロールなども可能だろう。

③問題はこれらのパーツが生体に及ぼす影響だろう。これまでのサイバーより進んだ、あるいは未知の科学技術の産物にどこまで肉体がついていけるか、また個人差も大きいと思われる。

・プロフィール

グリフィスがロンドンの代表ならアシュプールはパリを代表する支配企業です。アシュプールもグリフィスと同じく、基本的に保守的ながらも、巨大な体力を維持し続けていて、世界をその掌中にしっかりつかんでいる、というイメージがあります。



特に同社はヌーベルデルタにおける宇宙開発の中核企業であり、顔役ともいえる存在でしょう。

アシュプールの企業構造は中規模メーカーの複合トラスト形態であり、実際に同社を支えているのは、トマソンやルフールといった主要系列企業です。言いかえれば、アシュプール社自体は各メーカーを統合するうえでの象徴的存在であり、そういった点では通常の企業とは趣をやや異にしています（ネオ・アップルのシンクレア財団のような形態ということになります）。

21世紀代は、大陸における、ブリタニアに対しての唯一の対抗組織でしたが、バベル期を迎えるにあたって張り合うことをやめ、共同してヌーベルデルタを建設しました。そして、同社は当初のもくろみどおりグリフィスを差し置いて、ヌーベルデルタの雄となったのです。

もともとは電子機器メーカーであり、革新的な新技術こそ少ないものの堅実で信頼性の高い製品の開発に定評がありました。これに西欧の銀行グループが合併することで、基礎体力をつけることができたのです。資産が豊富にあったことで、宇宙開発事業も順調に進み、いまは特にコロニー建設と運営がその方面の主事業となりました。

アシュプールはヌーベルデルタ近郊に資源採掘基地を多く持っており、現在はルール方面およびアルザス・ロレーヌ区の旧いの権益回復を目的とする経済紛争／局地武力紛争を頻繁に行なっています。このため、ニューロピア・シティとの緩衝地帯にあるライン連合都市群やニューロピアのザルツハイム重工とは非常に険悪な関係にあるといえるでしょう。

超企業体ワイズ

ワイズといえば、MADメカニックのパテントで有名な重工業メーカーのように思われていますが、実はそのほかの分野でもいろいろな事業を行なっています。というより、これという専門分野がなく、すべての業種をうまくこなしているといった方が正しいでしょう。

人類史上最大の企業とまでいわれ、ほかの追随を許さないほど巨大で、底知れぬ力を秘めている組織がワイズなのです。21世紀後半に突然出現した同社は、世界中から富を吸い上げたのち、数年で解散し、今は各地で分割独立経営が行なわれています。

ブリュッセルにあるのは、実は《ワイズヨーロッパ》というワイズグループの一企業に過ぎませんが、過去も現在もグループ中でもっとも強力な支社です。

ところで、この巨大企業はその発祥から現在に至るまで謎だらけで、いままで誰もその実体あるいは全貌をつかんではいません。

世界の6つの有力メガ＝シティには、それぞれ莫大な資本からなる独立した企業（ワイズヨーロッパ、ワイズジャパン、ワイズアメリカ、ワイズチャイナ、ワイズイースト）があり、そのほかすべてのメガ＝シティに自社の製品を販売する貿易商社（パンアフリカンワイズほか）を置いています。それなのに、どこのシティにおいてもその支配企業権（経済活動をより有利にし、シティ行政に関与する権利）は辞退しているのです。

しかも支配企業権を確立していないにもかかわらず、どこのシティにおいてもその勢力／発言力は絶大である（しかし態度は控え目で目立たない）、この点も不思議でしょう。

ほかに、グループ発足時、本社を持たない不思議な経営体系で物議をかもしたこと、当時のグループの総支配者、並びに現在の各支社の幹部が何者なのかまったく明かされていないこと、など枚挙に暇がありません。

そして、世界規模ネットワークの完成、地球復興計画時、メガ＝シティ体制の開始など、歴史的事業が興るとき、その中核には必ずワイズの存在があります。

ちなみに、ワイズグループが再編成された場合、その気になれば世界の支配企業全部を敵に回しても圧倒できるだろうとさえ言われています。そしてグループ統合は、世界のどこかにいるであろうワイズのトップがそう命令すればすぐにでも可能だということです。

まさに時代の黒幕的な企業であり、MHワールド中、最大の謎の団体といえるでしょう。

4．インペリアル・グレイシズ・インテリジェンス・コンサルタント

・専門分野　経営コンサルタント、情報産業
・公安機関　ANGに協力
・軍事機関　なし
・プロフィール

通称IGIC（アイギック）と呼ばれています。

IGICはヨーロッパの多くの大学や旧NATOの研究機関、あまたのシンクタンクを吸収した総合情報企業体です。

ブリュッセルに本社を置くこの企業は、実はワイズヨーロッパの資本で創設された単なる情報機関であり、もともとは企業ではありません。そして支配企業でもないのです。ヌーベルデルタの全企業のサポートをすることで成り立っていますが、乞われればどのメガ＝シティの企業でも、もちろん個人に対してもよりよい経営をコンサルタントします。

IGICのコンティンジェンシー・プランは1企業あたり1000ものオーダーで立案され、いかなる突発的事態にも対応可能であるとされています。

同社はトップレベルのインテリジェンス・バンクでもあり、その情報蓄積量は、かの有名なグレートホンコン・シティの情報公司と比べても遜色ないものです。東の情報集積都市がグレートホンコンならば、ヌーベルデルタが西の情報集積都市というわけです。

いずれにせよ、膨大な情報を蓄え、それをもとに的確に物事を分析するIGICなくては、ヌーベルデルタの今日の繁栄はなかっただろうし、今後の繁栄もありえないでしょう。

同社は都市機能AIレベルのスーパーAIを2基も自社で所有しており、情報収集／解析力は、一般のメガ＝シティ情報機関のそれを大きく凌駕しています。

公安機関

1．総合公安局（1課～4課）

・ディビジョン　バイオジェネシス、アシュプール
・構成　ポリス、CBI
・プロフィール

ロンドン、パリ、ブリュッセルの各エリアを守る一般警察機構のひとつです。

1課がロンドン、2課がパリ、3課がブリュッセルをそれぞれ担当しており、4課は総合捜査課で捜査員だけの集団です。1－3課まではポリスではあるものの、彼らの守備範囲は上流－中流市民の居住区域／行動区域だけです。

一般警察といえば、市民が目にできるのはほとんどが冷たいポリスロボットですが、総合公安局にはポリスロボットはほとんどいません。彼らは旧イングランドの警察官精神を継承していて、市民に対するサービスも高水準だと言う評判です。

もちろん、人間の警官では巨大なメガ＝シティの範囲すべてをパトロールすることはできないし、犯罪多発地域に警官を派遣するのもばかげています。だから、ヌーベルデルタにはもうひとつ、ロボットで構成されたより下位の警察機構が存在するのです。

2．自動警察機構

・ディビジョン：各企業共同出資
・構成　ポリス、RP
・プロフィール

実働部隊の95%以上がロボットで編成された、ロボット警察です。この組織が、ヌーベルデルタの治安を維持している実質的な一般警察であるといえるでしょう。

所有しているロボットには、パトロールタイプのほか、暴動鎮圧専門のタイプや捜査補助専門、交通整理／検問専門の型など多くのバリエーションがあり、ロボットの型番とセクションはチェスの駒から名をとって分類されています。もっともよく見られるのが安っぽい《ポーン》シ

リーズでしょう。《ビショップ》シリーズより上位の高級機種は都市機能AIによる直接統制を受けていて、常時、人間のポリスに準じた権限を有しています。

3．総合公安局5課《ヤード》

・ディビジョン　グリフィス
・構成　RP、SWAT
・**プロフィール**

総合公安局の1セクションというのは確かですが、ヤードはほかのセクションとはまったく別格の組織で、独立して運営されています。

ヤードは4課で扱うより高度な事件／犯罪の捜査を行なう組織で、同時にカウンターテロ部隊でもあります。しかも、書類の上では総合公安局の1セクションであるので、有事にはポリスに命令を下す権限を持っているのです。

こういう性格の組織にしては割りと大規模ですが、それぞれの隊員がすべての業務をこなすわけではなく、RP／捜査／SWATなどとかなり細かく部門分けがなされています。

捜査課やSWATの隊員が有するサポートロボット《ナイトMkⅦ》は捜査補助用のポリスロボットであると公表されていますが、これはその超高性能を隠すための工作に過ぎません。MkⅦは実はアクトポッドの一種であり、タンホイザーシステムによる主人とのリンクで、ほぼ完全なる分身として機能することが可能です。

4．ANG(アシュプール・ネット・ガード)

・ディビジョン　アシュプール
・構成　AHP
・**プロフィール**

アシュプールの資本と人員によって創設され、IGICが技術面のバックアップをすることによって支えられている組織で、AHPとしては十分な能力を有しています。

ただし、ネットワーク犯罪が多発するヌーベルデルタにあって、実働部隊は質量ともに戦力不足であり、このあたりが唯一頭の痛い問題のようです。

加えて、悪名高いサブウェイコマンドウは、現在、ANGの傘下で組織されています。サブウェイコマンドウの要員はAHP実働部隊から捻出しなくてはならなかったので、人員不足には拍車がかかった格好となっているはずです。

サブウェイコマンドウは、きっとまた何か非難されるような問題を起こし(起こさざるをえなくなる)解散します。そうすれば、もう少しましな状態になるでしょう。

アーミー

ヨーロッパは、21世紀代にはあちこちで戦火があがった地域ですから、ヌーベルデルタももともとは「戦争」に敏感なシティではあります。

ただし、メガ＝シティ時代に入ってからは、周辺メガ＝シティや反行政府勢力とのこぜりあいのみで、大きな戦争は体験していません。

それでも、ほかのメガ＝シティの牽制、他地域の紛争への派兵、近隣の資源採掘基地の守備など、アーミーの出番がなくなったわけではありません。

陸軍戦力では、隣の有力メガ＝シティ、ニューロピアにはかなわないものの、コマンドタンク機甲部隊／コンバットシェル部隊を中核とした戦闘部隊を常備しています。

そして、いくつかの企業が所有する海軍戦力。海軍の規模そのものはそれほどではありませんが、旧アメリカが設置した北海周辺のSOSUS(ソナー探知システム)を接収し、システム自体を最新の技術をもって強化することで、高い戦闘対応能力を維持しています。

ヌーベルデルタのアーミーの特徴として、機能美を徹底的に追求した兵器群があげられます。ヨーロピアンタイプのコンバットシェルに代表されるように、繊細さの中にあるたくましさや完成度は、長い歴史の中で磨き抜かれたヨーロッパらしさを体現していると言えるでしょう。

1．ロイヤル・コマンドウ

・ディビジョン　グリフィス
・主な戦力　特務コンバットシェル×50、特務プロテクター×100
　　　　　　特務ヘリ×5、揚陸ホバー×5、コマンダー100名
・**プロフィール**

ロイヤル・コマンドウは緊急展開地上部隊、あるいは上陸強襲部隊として編成された部隊です。グリフィスの所有する海軍は海外の資源採掘地を防衛し、あるいは資源採掘地を奪うという役割がありますが、独自の上陸部隊を持っていません。そのフォローをするのがロイヤル・コマンドウの役目です。

ロイヤル・コマンドウはエリート部隊であり、独立して活動します。隊員の練度は高く、特に強襲においてはSASを凌ぐほどです。

この部隊の隊員はなぜかほとんど生身で、負傷などによって身体が損なわれないかぎりはサイバー化を極力しようとしません。戦闘時は、そのかわりに異常なまでにチューンしたコンバットシェルやメカニックを用います。

ロイヤル・コマンドウは、独自に開発され、戦闘サイボーグを上回るポテンシャルを有するといわれる特務オートプロテクターを常用しています。その雄姿についたニックネーム"ブラック・デビルス"は有名でしょう。

2．SAS

・ディビジョン　バイオジェネシス
・主な戦力：戦闘サイボーグ50名
・**プロフィール**

もともと、軍隊における特殊部隊はWWⅡ当時に設立された英陸軍コマンドウ部隊がその歴史の出発点とされています。

彼らは、それ以後に設立された英軍特殊部隊群――SAS(特殊空挺部隊)SBS(海兵隊特殊舟艇隊)M&AW(山岳／極寒地作戦部隊)のなかでも、もっとも優秀とされたSASをそのまま継承した(組織名までがそのままの)戦闘部隊です。

SASはヌーベルデルタの戦力中でもかなり小規模の部隊ですが、それだけに最精鋭のエリート部隊でしょう。サイボーグ隊員の質が高レベ



ルで均一化しており、また隊員の選抜に関しては恐らく世界で一番厳しいとされています。

彼らは、市街戦、ゲリラ戦といった状況ならば、3倍程度のコンバットシェル部隊を相手に互角以上の戦闘を展開できるとされています。

3．アシュプール・エトランジュ

・ディビジョン　アシュプール

・主な戦力

トリガーズ(司令部)	バトルトレーラー×4、"キャプテン" 10名
スコープス(特務部隊)	野戦サイボーグ100名
マズルス(重歩兵部隊)	コンバットシェル×300、支援車両×50、兵員800名
ハマーズ(機甲部隊)	ホバータンク×200、戦車×50、装甲車×50
バレルス(航空支援部隊)	戦闘ヘリ×50、ガンシップ×3、戦闘爆撃機×10

・プロフィール

世界にも例をみない強さを誇るフランス外人部隊は、かつては世界のあらゆるところに派遣されました。

アシュプール・エトランジュはフランス外人部隊の栄光と伝統を背景に作り上げられた戦闘部隊であり、特殊部隊とアーミーの中間的性格を備えています。

中間的性格は、部隊の規模と練度をみればよくわかるでしょう。特殊部隊としては大規模すぎるし、(ヌーベルデルタの)アーミーとしては小規模すぎます。その構成メンバーのモラルや練度にしても、特殊部隊というほど優れてはいず、一般アーミーほど劣ってはいません。

中核となるのはやはり戦争のプロ＝傭兵からなる部隊ですが、傭兵と言っても常備戦力として在籍している将官／兵の半分は流れの傭兵ではなく、志願してアーミーに「入社」したれっきとした職業軍人です。ただし「外人部隊」のしきたりに乗っ取って、彼らはヌーベルデルタ市民籍を抜いたうえで、外人として部隊に参加しています。

アシュプール・エトランジュはあくまで傭兵組織としての意識、特殊部隊としての体面を崩しません。メンバーどうしはすべて特定のコードネームで呼び合うよう義務づけられているし、部隊名もすべて暗号化されています。

トリガーズは、ほかの部隊を指揮するための方面司令部で、ここから個々の作戦に向いた指揮官《キャプテン》が派遣されてきます。このあたりが特徴といえば特徴でしょう。ちなみに、キャプテン＝大尉は傭兵に与えられる最高限度の階級でした。

エトランジュはヌーベルデルタの主力アーミーではありませんが、これらの常備戦力にやといの一般傭兵が加われば、立派にひとつのアーミーとして、それどころか一般アーミーより高いポテンシャルを有する軍隊として成立するはずです。

4．聖十字騎士軍

・ディビジョン　バイオジェネシス、アシュプール

・主な戦力

野戦狙撃兵連隊	インセクター×30、サイボーグ50名、戦闘バギー×20
偵察連隊	RAFT車両×50、戦略偵察機×2
第3～5機動連隊	コンバットシェル×1000、装甲車×500、兵員4000名
第6～8機甲連隊	ホバータンク×2000、野戦車×5000、戦車×50、コマンダー1500名
第9騎兵連隊	戦闘輸送ヘリ×100、攻撃機×30

・プロフィール

聖十字騎士軍はヌーベルデルタで最初に創設されたアーミーであり、世界に先駆けて始めてホバータンクを実戦投入し、また、コンバットシェルの基礎理論研究で、一時はヌーベルデルタをほかのシティより優位に立たせたという大きな功績を残しています。

ヌーベルデルタの主力アーミーですが、いまやその名前はただのこけおどしに過ぎません。

かなりの規模を誇っていますが、現代においてはほかのエリートフォースに押され気味という感さえあります。所有している装備にしても、全体的には思想的にやや時代遅れでしょう。

しかし、決してこのアーミーは非力でもないし無能でもありません。秀でたところは確かにありませんが、これだけの戦力があれば十分に作戦が展開できるはずです。

野戦狙撃兵連隊と偵察連隊はこの中ではエリートといえる存在で、新しい戦術思想に基づいたメカニック群を使用しています。

5．ロイヤル・グリフィス・エクストラ・ネイビー(RGEN)

・ディビジョン　グリフィス

・主な戦力

北海艦隊	巡洋艦×3、コルベット艦多数、ミサイルボート多数、ガンボート多数、各種潜水艦多数
外洋艦隊	護衛巡洋艦×5、早期警戒巡洋艦×2、フリゲート艦多数
地中海派遣隊	打撃巡洋艦×2、ヘリ空母×4、特務艦×5、駆逐艦多数、各種潜水艦多数

・プロフィール

ＲＧＥＮは純粋な海軍であり、北海艦隊、外洋艦隊、地中海派遣艦隊の3艦隊から構成されています。これだけの数の、しかも最新の科学技術が注ぎ込まれた艦隊を持っているシティは世界でもほとんどないでしょう。

北海艦隊は《本国艦隊》とも呼ばれ、北海に点在する貴重な天然資源(油田や天然ガス井)採掘基地の防衛が主要任務であり、また、ヌーベルデルタ近海のパトロールも行なっています。このあたりにはあまたの海賊組織が潜んでいるのです。

ちなみに北海は磁性流氷群の影響下にあり、船舶の航行が難しい海域として知られていますが、北海艦隊所属の艦はこれを考慮して新造された艦です。彼らは北海においてなら、どこのシティの艦隊とぶつかっても負けることはないでしょう。

外洋艦隊はヌーベルデルタに関係する貿易船団を護衛するための艦隊で、常時いくつかに分割されており、数艦ずつで船団をエスコートします。

地中海派遣艦隊は、ヌーベルデルタにとって重要な遠海の激戦区、地中海とアフリカ沿岸に派遣されている、いわばプレゼンス保持のための艦隊です。外洋艦隊と同様に比較的大型の艦で構成され、しかも3艦隊中最大の戦闘力を有しています。

この地中海派遣艦隊には対地／対艦戦闘が可能なキャノンクラスターを装備した最新型打撃潜水艦が配備されています。

ＲＧＥＮの存在が、グリフィスにかなりの出費を強いているのは確かでしょう。グリフィスは強和戦力を有するほかのアーミーにまったく出資していないということで、他の支配企業から非難されたことがありますが、そのぶんシーレーンに絶対の責任を持つ、ということで一応の説得ができたようです。

タウン

1．ケルン自由市〈ライン連合〉

ライン川流域には古くから都市が多かったわけですが、これらの街は前ヨーロッパ大戦～バベル期までにはほとんどが廃墟と化してしまいました。

しかし、メガ＝シティ時代にはいってから、このあたりは再びタウンとして開発されはじめました。いくつか理由はありますが、そのうちもっとも大きい要因が、ヌーベルデルタ－ニューロピア間の緩衝地帯が必要だったということです。

ヨーロッパのこの2大メガ＝シティは仲が悪く、しばしば紛争になることが予想されており、事実そうなりました。合理的に考えれば、近隣にあって力が拮抗している者どうしが争うのはばかげたことです。両シティはそう考え、資本を出しあって中立なタウンを建設することにしたのでした。

こうしてつくられたのがケルン自由市ですが、以後、同市は自分たちの力で周辺を開発し、いくつかのタウンを建設しました。そして、ケルン、デュッセルドルフ、ゾーリンゲンなどのライン流域タウン群はやがて《ライン連合》を結成したのです。

このことを、ヌーベルデルタ、ニューロピアの両シティは面白く思っていませんが、緩衝地帯は必要なので、圧力はかけても、いまのところは放ってある状態です。

さて、ケルン自由市はライン連合の盟主です。

ヌーベルデルタ・ニューロピア間のハイウェイの要所にあり、なおかつライン川の海運拠点である同市は、重工業都市として繁栄しています。ゆえにルール方面の地下資源推鉱回復を目論むグリフィスの主要目標都市とされており、小紛争が頻繁に勃発しています。また自由都市という性質上、両シティの動向を探るための熾烈な情報戦が日夜どこかで繰り広げられています。

いまや緩衝地帯とは名ばかりになった西欧の弾薬庫――ライン連合諸都市で、もっとも危険なタウンがケルン自由市と言えるでしょう。

2．ＧＳ99

ＧＳ99は北海海上に建設された、巨大な総合資源採掘プラットフォームであり、本来はタウンではありません。しかし、現在はヌーベルデルタから独立し、事実上、敵対しています。そして別名を《ウェールズ王国》ともいいます。

ことの起こりは2144年のことでした。当時のＧＳ99の責任者、サー・ハリソン・Ｔ・ウェールズは独占欲が強く、また反骨精神にあふれた人間で、何とかＧＳ90を我が物にしたいと考えていました。そんなある日、ＧＳ99の近海で、ＲＧＥＮの巡洋艦が難破したのです。

巡洋艦はその格納庫に核ミサイルを搭載していました。救難活動のさい、ウェールズはこれを秘かに回収し、ヌーベルデルタからの独立を宣言したのです。

もし、独立を認めずに、ヌーベルデルタ側が攻撃をしてくるなら、核を使用すると脅したわけです。

ＧＳ99は貴重な資源採掘基地なので、ヌーベルデルタ側も考えざるを得ませんでした。結局、独立を認めるかわり、ヌーベルデルタと優先的に資源の取り引きをする、ということでいちおうの決着がついたようです。

その後、ＧＳ99は近隣から多くの難民を受け入れ、資源の売買でもうけることで、ひとつのタウンと呼べるほどの力を着々とつけてきました。

ウェールズとその一党は独裁的傾向はあるものの、そこに住む人たちは一応満足して生活しているそうです。

核ミサイルがヌーベルデルタに向けて発射された場合、たぶん対空防衛システムが射ち落とすでしょうが、ＧＳ99が核で消滅すればヌーベルデルタは大損害です。

ヌーベルデルタ行政府や市民はこの事態に腹を立てており、何度か軍事行動によって核を取りあげる作戦も立案されたようですが、いまだ実行はされていません。

何しろ、ウェールズと9人の血族／側近は特殊部隊の突入に備えて、彼らの体内に核ミサイルのスイッチを埋め込んでいるといいます。

しかし、いつかはＳＡＳか、ロイヤル・コマンドウか、あるいはアシュブール・エトランジュ、でなければ支配企業に雇われたハンターチームが反逆者をうちのめすことでしょう。

自然環境

広い視野でみると、南北大西洋およびスカンジナビアには超低気圧が存在していて、全般に寒い地域です。

またヨーロッパ全体は大気汚染、電磁波が常時発生しており、気流や海流も不安定です。海域／空域ともに船舶／航空機の運航は難しいという状態でしょう。

このあたりは旧世紀の激戦区であり、生態系はことごとく破壊されています。メガ＝シティ時代に入ってからいくつかの環境回復事業も試みられましたが、何より寒すぎるということがあって、環境の回復は非常に難しいといわれています。ただ、南欧～地中海は温暖で、ミュータントとまともな生物の混在する不思議な自然が出来上がりつつあります。ちなみに南欧はほとんど人はいなくて、放置状態です。

大陸はメガ＝シティの範囲外にも小規模～大規模なタウンが随所にありますが、ご多分にもれず、行政府はそのほとんどの存在を無視しているため、地域住民の不満を買っています。

ロンドン以北の地域にも人は住んでいますが、扱いは同じで、特にアイルランドの諸集落の住民は、旧世紀と変わらずひどい扱いを受けているようです。

ミュータント

ヌーベルデルタのミュータントは、地下と地上部で、またシティ内外で大きくその形態や種類が異なります。

メガ＝シティ内部においてはミュータントは比較的小型であり、そのほとんどがスラム周辺や外縁環状線に棲息しているのに対し、シティ外では中型から大型のものが多く、不定型のものも相当数存在しています。

これらの中には、グロテスクな外見のみの無害なものもいますが、有害かつ攻撃的なタイプのものが多数を占めます。オリジナルの判別がつかないほど変貌したミュータントも多く、これは西欧地域がひどく汚染されている証明でしょう。

サブウェイリッパー

ヌーベルデルタの交通中枢と言うべき地下トンネル網全域、ときには地上にさえ出没する小型ミュータントです。

蛇とムカデを合わせたような外観を持ち、歩行者の足元を高速ですり抜け、角質化した外部部で脚部を切り裂きます。こうして動きを止めた相手の体液を吸うのですが、その動きは異常に素早く、あらかじめその接近に気づいていないかぎり、回避は困難です。

攻撃力は小さいので、単体なら人間にとってさしたる脅威ではありません。しかし集団となると話は別です。特にこの不快な生き物には血の匂いに引き寄せられる習性があるため、被害者は近くにいるサブウェイリッパーのさらなる襲撃を受ける可能性が高いのです。30−40匹のサブウェイリッパーの襲撃を受ければ、大人でも一時間とかからずミイラと化してしまうでしょう。

集団吸血性切り裂き魔ともいうべきサブウェイリッパーは、シティ内においてもっとも危険なミュータントです。

フォグビースト

幻霧獣と異名を取るこのミュータントの実体は微細な細菌の集合体です。

個々の細菌は単なる微生物に過ぎませんが、一定数が集まると疑似意識を持つようになり、ほかの生物を襲い始めます。

強酸性の体液を持ち、これに包み込まれると、フルボーグといえども危険です。

フォグビーストは、他の汚染区のミュータントと同様、薬品に対して異常なまでの耐性を持っています。そのため、これを掃討するさいは、火炎放射器やブラスターといった熱量兵器を用いる必要があります。

レッドキャップ

イングランドの古い妖精の名前をそのまま付けられたミュータントです。

その名のとおり血のように赤い頭部が特徴で、全体に人間の子供を醜くデフォルメしたような姿をしています。主にブリテン島の北部から中部にかけて現われるシティ外のミュータントです。

レッドキャップはそれ自体極めて狂暴な存在ですが、真の恐ろしさはある種の精神感応能力を持っている点にあります。レッドキャップに近づいた人間は破壊的な衝動にかられ、手近の生物を皆殺しにしたい欲求に襲われます。この精神感応能力は一種のＥＳＰであると考えられていますが、有効半径はせいぜい５ｍほどなので、忍び寄られさえしなければ、何とか撃退することが可能でしょう。

〈あとがき〜旅行のすすめ(笑)〉

今回は久しぶりに苦労して完成した、という感があります。

しかし、ワールドガイドという大上段な題材によって、《メタルヘッド・ワールド》は確実に大きく拡張できたはずです。

いままでは、小物や雰囲気、スタイルを積極的にアピールすることで世界感を醸し出していたわけですが、背景となる世界の徹底的な情報が、ＲＰＧの理解と実践に必要なデータであることには変わりありません。ワールドガイドの登場によって、"メタルヘッド"もようやく一人前のＲＰＧシリーズとして評価できる物になったのではないでしょうか。

どの情報も実際のプレイに役立つよう、またシナリオのアイデアとなるよう心がけてあります。ＲＰＧに必要なのはストーリーであり、資料はすべからく発想のもとになるようなものが望ましいのです。

いやしくも舞台は未来世界なのに、キャラクターがよく知っている／活躍できるのが北米大陸だけだったというのはちょっとおかしな話です。

しかし、忘れないでください。多くのＲＰＧにおいて、プレイヤーキャラクターは冒険者＝流れ者というイメージでとらえられているようですが、メタルヘッド・ワールドの住人たちの多くは(ハンターを含めて)そうではないのです。

旅をするのには何がしかの目的があります。ビジネスかバカンスか、それとも何者かの追求を逃れるための逃避行か、それはわかりませんが、いずれにせよ旅のための旅はあまり考えられません。

あなたのキャラクターにもそれぞれ目標や目的があるはずですが、それが旅によって見い出されることは希でしょう。旅はきっかけにはなるかも知れませんが、冒険を求めてさすらう者は現実にはわずかなのです。

だいたいメタルヘッド・ワールドは、わざわざ遠出しなくても、日常に冒険がころがっている世界だし、帰る家があるにせよ、巨大なメガ＝シティをうろついたりするのは旅の一種です。自分の部屋から外、あるいはお気に入りの店や友人宅以外の特定の空間、生まれ育ったストリート以外はすべて旅のための未知の空間だし、冒険の舞台となりえます。そのことを再確認しましょう。

話は変わりますが、実はデザイナーは実践型人間で、何事も一度やってみて、それをもとにして物をつくっていく、そんな所があります。

思えば、ワールドガイドの制作で苦労したなー、と感じるのも当然のことです。つまり、持論からいえば、ワールドガイドをつくるためには、取り上げる世界の都市すべてをまわったりして取材しなくちゃならないわけですから(さすがに全部は無理ですね)。

しかし、旅行が好きなのも事実で、上でミョーに旅にこだわって書いているのもそのためです(笑)。

そういえば、このサプリメントはプレイヤーに対して本当の旅行ガイドのようにも使えるのではないでしょうか。

それぞれのシティについての情報は膨大な量であり、一度読んだくらいでは、たぶん全部を憶えることはできません。セッションの日までに、プレイヤーたちは一晩ずつだけこれを交代で借りて読むのです。旅行ガイドを読むような気持ちで読んでください。気になること／重要そうなデータはメモをとってもかまいません。

プレイヤーが興味深い記述はプレイの日にきっと思い出せるだろうし、そうでない記述は思い出せません。そして名所などの情報が頭に残っていれば、そこに行ってみようと思うだろうし、秘密がにおわされてあれば、それを頭にとどめておいて、セッションの中で起こる事件と関連づけていくかも知れません。

それが、ＧＭの意図に沿っているかどうかは関係ないのです。キャラクターたちは「いちおう情報は仕入れたけど、行ってみなきゃわからない街」に行き、よりリアルに冒険をしている気持ちになるのです。ＲＰＧにはそういう「気の持ち方」もまた大切ですね。

もちろん、このサプリメントには、こう使えというような決まった使用方法はありません。使い方もそうだし、どの情報がどう役に立つかはユーザーの皆さんが決めることでしょう。よりフレキシブルなモジュールは、使いこなせば使いこなすほど、強い味方となります。愛用してやってください。

最後に、今回は今までより多くのライター諸氏の協力を得ることができました。思うに背景世界というものは、それこそ世界を大局から眺め、同時にいくつか違った角度から分析していかなくては完成しません。もし、ひとりのデザイナーが６つもの都市を細かく設定したとしても、多くの人が参加したこれよりもいい作品はできなかったはずです。

とくに巨大都市は、本来ならどこにあってもどこから見ても「でかい街だね」といってしまえばおしまいで、面白味のないものだと誤解しがちです。しかし、本当はそうではなく、そこに住む人の考え方、風土、環境によってずいぶん違いがあるものです。その違いは、考え方の異なる数人がそれぞれの視野から眺めてこそわかるものでしょう。

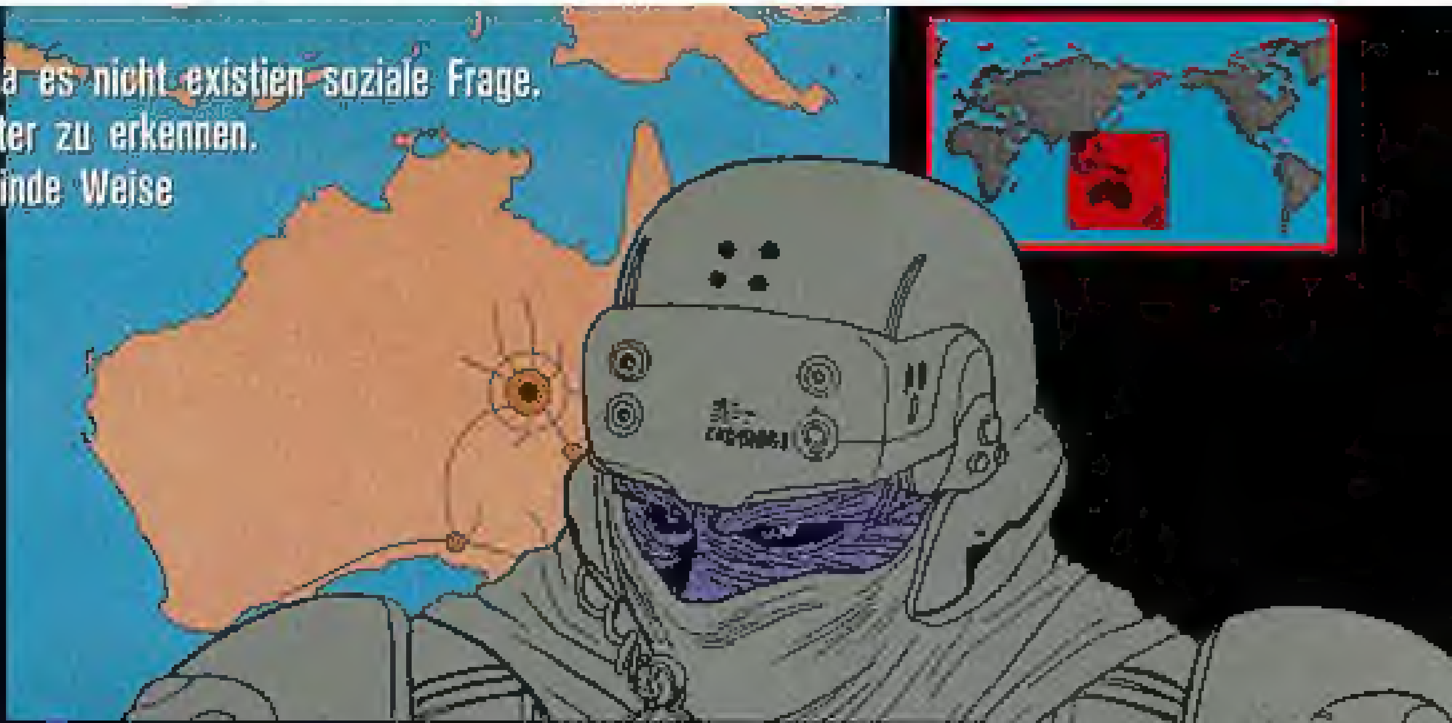
機会があれば、皆さんも現実に旅行をしてみてください。場所はどこでもかまいません。あなたの知らない土地でこそ、新しい自分を発見するチャンスです。

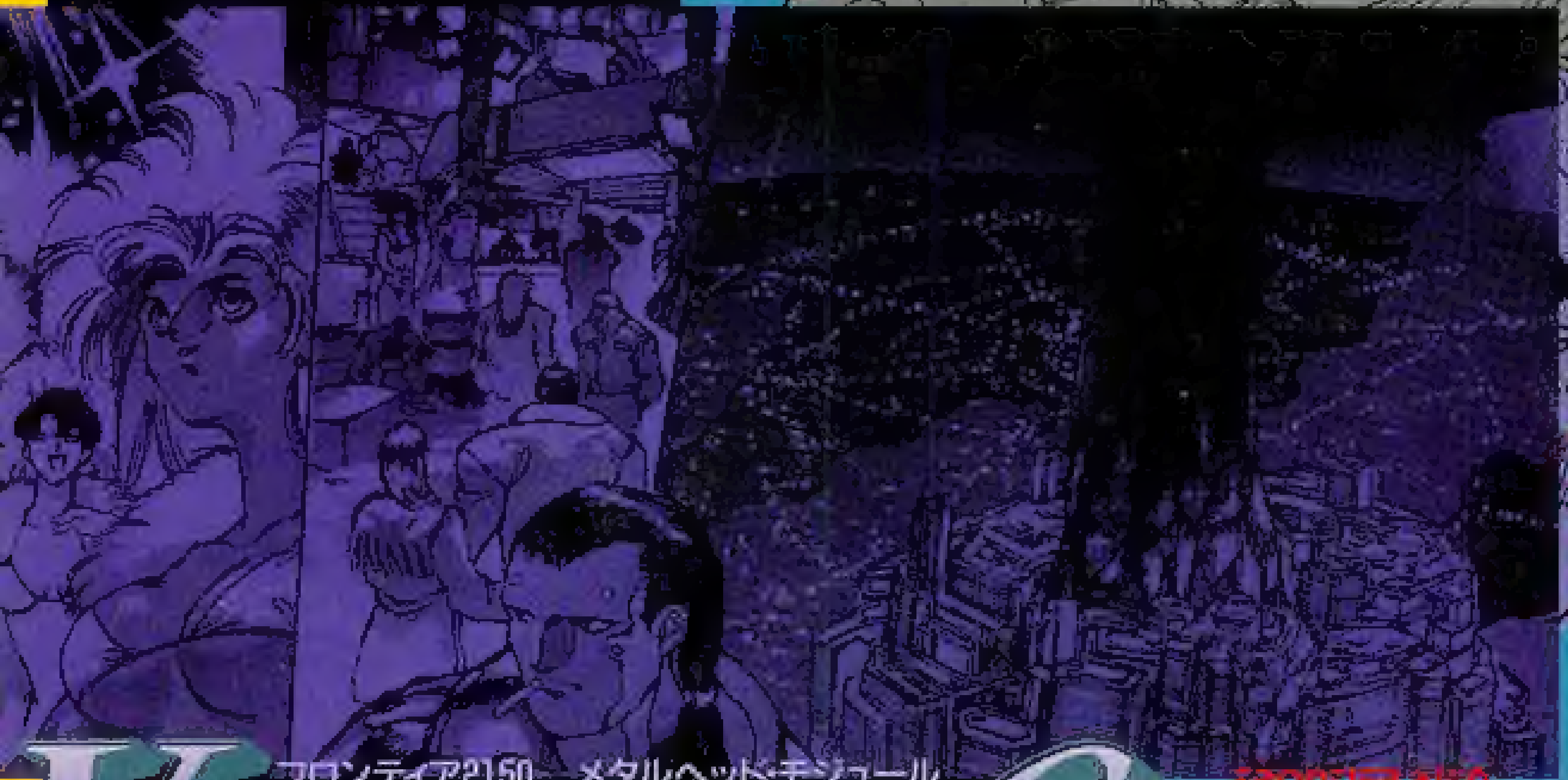
高平　鳴海

《MEGA-CITY》 wird entgeworfen für Utopia es nicht existien soziale Frage. Sehr wahr. Ich mussen geben meist Stadter zu erkennen. Dann es ist mein eintig Frage daß Ich finde Weise stellt allem menschen zufrieden.

メガ=シティはいかなる社会問題も存在しない理想郷として設計された。
これは事実であり、私は多くの市民にそれを認識させ続けなければならない。
そして、私の抱えている唯一の問題は、すべての人間を満足させる方法が見つからないということである。

ニューロピア都市機能ＡＩ《リヒテンシュタイン》
―ＡＨＰ・ＡＩ監査部のチューリングレポートより―







フロンティア2150 メタルヘッド・モジュール

VIRTUAL CITY

FRONTIER 2150

ヴァーチャル・シティ



内容解説記事

本書は"メタルヘッド"RPGのサプリメントブックです。背景世界をサポートする多岐に渡る記事が満載されています。

1．トラベル・ガイダンス[TRAVEL GUIDANCE]

《メタルヘッド・ワールド》のシティの紹介に先立ち、文化の違うよそのシティの基本データや注意事項をピックアップ。

各シティの通貨や言語、食事や宿泊施設の雰囲気など、ベーシックなデータから、各シティの特徴を読み取りましょう。

2．ミレニアム東京[MILLENNIUM TOKYO]

経済大国の末裔たるシティがミレニアム東京です。

列強メガ=シティの一翼たるこのシティには、猛烈なマネーパワーの支配企業だけでなく、あやしげな教団も存在しています。

複雑かつユニークな構造を持つ、東洋で一番エキサイティングな街でしょう。

3．シャンカラ[SHANKHARA]

インドのシャンカラ・シティも宗教色の強いメガ=シティのひとつですが、《メタルヘッド・ワールド》では将来有望な第三勢力としてみられています。

まさに異国情緒たっぷりのシャンカラでの冒険は、一風変わったものになること請け合いです。

4．メガ=ケープタウン[MEGA-CAPETOWN]

いまだ戦火の絶えない激戦区アフリカ、その暗い大陸の最南端に存在する過激なシティがメガ=ケープタウンです。

列強メガ=シティの全面的バックアップを受け、多くの傭兵を迎え入れ続けるネオアフリカーナーの街で、あなたは果して生き残れるでしょうか。

5．セブンスヘブン[SEVENTH HEAVEN]

この時代に豊かな自然を確保し、ひとりぬくぬくと独自路線を行くオーストラリアのメガ=シティ、それが"7番目の楽園"セブンスヘブンです。

惰眠をむさぼりつつも、観光産業に精を出すこのシティに出向いてみるのもよいでしょう。戦士には休息も必要なのです。

6．ニューブラジリア[NEW-BRASILIA]

世界最低の場所とまでうたわれた南米のニューブラジリアは、貧困にあえぐシティですが、住人は底抜けに明るいのです。

密林の中で熾烈なバトルを経験するもよし、北米からなら手軽な保養地としても利用できます。

7．ヌーベルデルタ[NOUVELLE-DELTA]

もっとも初期に建設され、《メタルヘッド・ワールド》の中心地である西欧の雄、ヌーベルデルタ。排他的気質と美しい伝統に彩られ豊かな国際性も発揮する、もっともピカレスクな街がここです。

今も残るクラシックな街並みの間で、あなたはどんなドラマに遭遇するのでしょうか。

No.158-6

4 981932 158068

価格2,000円（表示価格には消費税は含まれておりません）